

Número 71

275  
ptas

REPORTAJE

IMAGINA 94

IMAGEN  
VIVA EN  
MONTECARLO

Sólo para adictos

**MICROCOSM**



**VIAJE  
ALUCINANTE**

**SOLUCIÓN  
COMPLETA DE  
LITIL  
DIVIL**



**EL MEJOR DÍA  
DE MUTT**

**EL TERROR  
SEGÚN  
INFOGRAMES**



**UNA  
HISTORIA  
DE  
PIRATAS Y  
FANTASMAS**

**ALONE IN THE DARK 2**

**GUÍA  
PARA  
LLEGAR  
AL FINAL  
RETURN  
TO ZORK**

**REALIDAD  
VIRTUAL**

PREVIEW



**LAWNMOWER  
MAN  
EN CD-ROM  
REPORTAJE**

**LEÓN  
CIUDAD  
VIRTUAL**

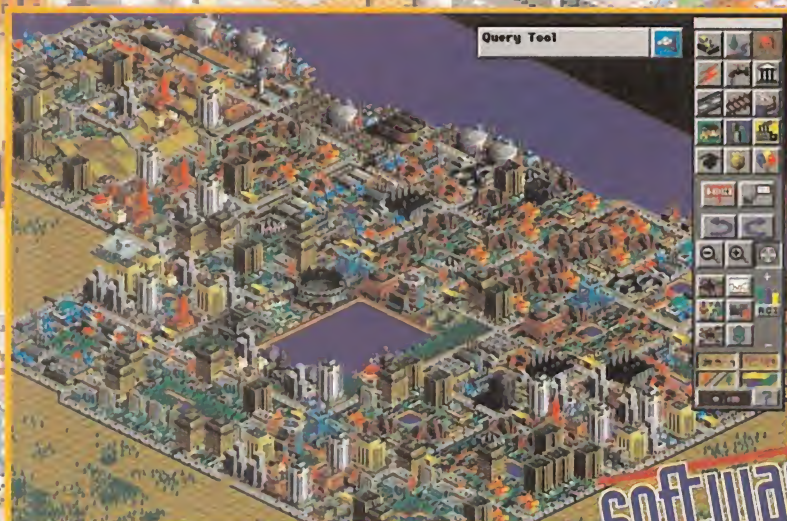


**LOS NUEVOS JUEGOS PARA 3DO**

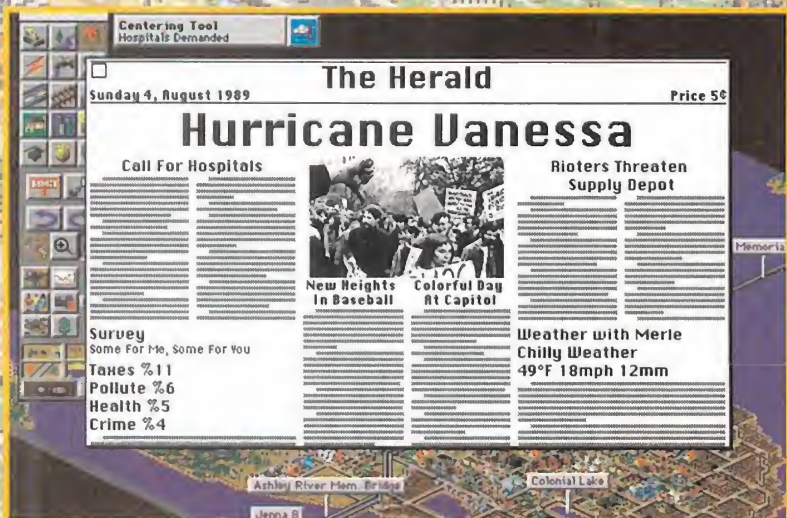
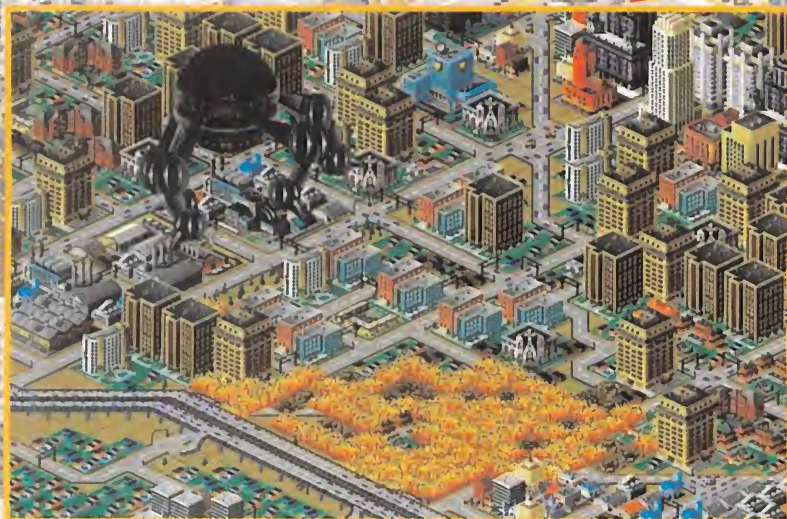


# SIM

# CITY 2000



software  
castellano



## ¡Mejor que en la vida real!

### Atascos, apagones y una inflación desenfrenada.

#### Estrategia

SimCity 2000 tiene todas las características, flexibilidad, arte, animación y potencia necesarias para crear la ciudad de tus sueños.

El periódico local te proporciona valiosa información y te pone en contacto con tus residentes simulados.

Personaliza totalmente tu terreno, desde praderas y llanuras, hasta sierras y cadenas montañosas.

Un nivel subterráneo te permite desplegar túneles para el metro y tuberías de agua sin perder espacio ni tierra o estropear la estética de tu ciudad.

- Algunos desafiantes escenarios del juego son el incendio de Oakland de 1991, el desempleo en Flint (Michigan) y el tornado Hugo sobre Charleston.
- Posibilidad de importar ciudades grabadas en los originales SimCity y SimCity Classic, y de actualizarlas con las funciones más recientes de SimCity 2000.
- Ayuda en línea y asesores de presupuestos.

Disponible en PC.



**DROSOFT** Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40  
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



# SUMARIO



## 4 MEGAJUEGO ALONE IN THE DARK 2

Muchos de vosotros pensaréis que las obras de arte no pueden tener continuación. Que son únicas e irrepetibles... Pues no es así. O por lo menos los franceses de Infogrames no piensan lo mismo. Por esta simple razón nos presentan «Alone in the Dark 2». De nuevo el terror se apodera de nuestros ordenadores y de nuestra imaginación.

## 10 INFORME NUEVOS JUEGOS PARA 3DO



Si en el número anterior os presentábamos las máquinas dispuestas a

revolucionar el software de entretenimiento, ahora nos centramos en los programas. Comenzamos este recorrido por la actualidad llevando hasta vosotros los juegos para 3DO que es posible ya adquirir en Estados Unidos y que dentro de muy poco llegarán a toda Europa.

## 14 REPORTAJE IMAGINA 94



De todas las ferias que tratan sobre el mundo de la imagen, IMAGINA es, dentro del mercado europeo, la más importante. La edición de este año ha tenido como norte la palabra potencia: gracias a ésta los equipos informáticos pueden generar increíbles imágenes y secuencias. ¡Todo un espectáculo!

## 30 PUNTO DE MIRA MICROCOSM

El cine es siempre fuente de inspiración para la industria del software. En esta ocasión es la película «Un viaje alucinante», la que sumerge al interior del cuerpo humano a «Microcosm». Dentro del mismo, y nos referimos al programa en CD-Rom, encontraremos un inquietante arcade.



## 41 PUNTO DE MIRA DOGFIGHT



“Volar para pelear, pelear para volar, pelear para ganar”. Este es el lema de la academia “Top Gun” de

la armada americana. También es lo que os espera en el último simulador de Microprose.

## RETURN TO ZORK

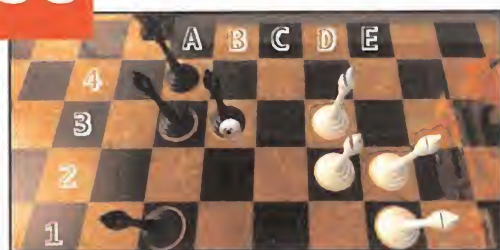


45

Por que sabemos que se trata de una de las aventuras gráficas más difíciles de

terminar de cuantas os habéis enfrentado este año, aquí tenéis el Patas Arriba de «Return to Zork». No os rompáis más la cabeza con pistas erróneas y enemigos peligrosos. Os garantizamos que vuestra próxima incursión en el valle de los gorrones, o de los buitres..., será todo un éxito, si seguís paso a paso este amplio artículo.

## 58 THE 7th GUEST



También sabemos que «The 7th Guest» es un programa complicado, en especial los puzzles que se nos planteaban a lo largo del recorrido por la casa de Henry Stauf. Con las claves que os damos para resolverlos, seguro que descubriréis el secreto de la mansión y de los extraños personajes que la habitan.

# MICRO

Sólo para adictos

**S**i en el número anterior comenzábamos prometiendo emociones fuertes, ahora hemos querido poneros de nuevo a prueba con «Alone in the Dark 2», un gran programa para nervios de acero que nos sumerge en un mundo terrorífico donde Infogrames ha demostrado su buen hacer. Y siguiendo con emociones fuertes os presentamos los últimos juegos publicados para 3DO, programas para todos los gustos, con un único punto en común: acción garantizada.

**O**tro punto de atención de nuestro Micromanía es Imagina 94, es decir, el certamen sobre el mundo de la imagen más importante de Europa. Es una oportunidad única para estar al día sobre todo lo que rodea a tan apasionante mundo. También la pasión y la emoción están presentes en los Patas Arriba de juegos como «Lilil Divil», «Return to Zork» y «The 7th Guest». Y otro tanto de lo mismo en las previews de «Lawmower Man» y «La Edad de Oro del Pop Español».

**S**uperarnos cada mes nos cuesta bastante, pero con la ayuda de programas tan excelentes como «Super Scrylis», «Microcosm», «Sim City 2000», «Dogfight» y «Campaign 2», la cosa parece menos complicada. También nos facilitan la tarea nuestras secciones “clásicas”, especialmente las Videoconsolas y los Puntos de Mira. Y esto es todo. Disfrutad una vez más de vuestra revista y no faltéis el próximo mes a vuestra cita obligada.

### 8 ACTUALIDAD

Abrimos la revista con noticias frescas e interesantes.

### 18 REPORTAJE LEÓN, CIUDAD VIRTUAL

Con la catedral de testigo, León se convirtió en una ciudad en la que reinaba la Realidad Virtual. Nosotros fuimos testigos de este hecho.

### 20 PREVIEWS

En esta ocasión contamos con dos juegos tan dispares como buenos: «La Edad de Oro del Pop Español» y «Lawmower Man».

### 22 MANIACOS DEL CALABOZO

La ayuda de nuestro especialista en JDRs es más que esperada por todos vosotros.

### 25 PUNTO DE MIRA

De software tan atractivo como «F-15 Strike Eagle III», «Fatman», «Righteous Fire», «Lamborghini», «TFX CD», «Iron Helix», «Whale's Voyage», «Uridium 2» y «Super Scrylis».

### 32 TECNOMANÍAS

Muchas noticias técnicas y datos informáticos que os interesan.

### 34 S.O.S. WARE

Siempre alerta para resolveros las dudas más difíciles.

### 36 MICROMANÍAS

Una isla de humor en un mar de seriedad.

### 38 PUNTO DE MIRA

Enfocamos nuestros ojos sobre programas como «Sim City 2000» y «Campaign II».

### 50 CARGADORES Y CÓDIGO SECRETO

Porque no podemos dejar pasar por alto cualquier oportunidad para ayudarlos.

### 51 LITIL DIVIL

Sí, es ese pequeño diablo que os traía de cabeza y que, gracias a este Patas Arriba, podréis meterle definitivamente en el infierno...

### 60 VIDEOCONSOLAS

Podéis elegir entre distintos juegos: «NBA JAM», «Tuff Enuff», «Daffy Duck», «Rock & Roll Racing», «Dragon's Lair», «Super Widget», «Dune» y «Road Rash». ¿Qué más podemos ofrecer en nuestra sección de videoconsolas...?

### 66 PANORAMA

Cine y música para que el final no sea tan amargo...

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente María Andrión Consejero Delegado José I. Gómez-Centurión  
Director Domingo Gómez Subdirectora Cristina M. Fernández Director de Arte Jesus Caldeiro Diseño y Autoedición Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) Redactor Jefe Javier de la Guardia  
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) Secretaria de Redacción Laura González  
Directora Comercial María C. Perera Coordinación de Producción Lola Blanco  
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)  
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente  
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92  
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 Distribución Coedis, S.A. Tel. (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)  
Circulación controlada por O.J.D. Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.  
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.  
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.  
Depósito legal: M-15.436-1985  
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



# flash

## El mejor formato para los mejores simuladores



● No cabe duda de que algunos de los mejores simuladores de todos los tiempos se deben a una casa especialista en tales menesteres

como es Microprose. Pues, los aficionados al género que dispongan de un CD-ROM están de enhorabuena, ya que la compañía británica ha lanzado un par de packs, que distribuye en nuestro país Erbe Software. En ellos reúne algunos de sus títulos más sobresalientes. En el primero se encuentran «F-117A» y «F-15 Strike Eagle II», más los escenarios de «Operation Desert Storm». En el segundo la variedad es mayor, ya que a un estupendo simulador de vuelo, como es «B-17 Flying Fortress», se añade el no menos genial «Silent Service II», uno de los pocos programas dedicados a los submarinos.

## La estrategia no tiene límites

● Proein, S.A. distribuirá en breve los dos nuevos programas de Impressions, compañía más que conocida por su dedicación al género de la estrategia. «Breach 3» y «Detroit» son los títulos de estas producciones ambientadas en escenarios muy distintos. «Breach 3» nos sitúa en el papel de líder de un escuadrón de las Fuerzas Espaciales de la Federación de Planetas, con la misión de combatir contra la Unión Democrática de Planetas, en una cruenta guerra interestelar. Por su par-



te «Detroit» nos lleva hasta los primeros momentos de la industria del automóvil, hacia 1908, ofreciéndonos el cargo de presidente de una de las más importantes empresas de automoción.

## El deporte es el rey



● A pocos meses del comienzo del mundial de fútbol de los Estados Unidos, van apareciendo los primeros juegos dedicados a tan

extraordinario evento. «World Cup USA 94», de U.S. Gold, es uno de ellos. «World Cup USA 94» llega con la licencia oficial del mundial de Estados Unidos, y aparecerá en formatos de consola —para todos los modelos de Sega y Nintendo— y ordenador —Amiga y PC—. Cuenta con la posibilidad de participación de uno, dos o cuatro jugadores y la inclusión de los diseños de los estadios de fútbol del campeonato.

## Nueva estrella en el firmamento del rol

● «Ambermoon» es un JDR para Amiga y PC, secuela de un programa llamado «Amberstar», que nos traslada al mundo de Lyrion, un planeta que fue escenario de una terrible contienda dominada por la magia que culminó con el choque de la tercera luna de Lyrion contra la faz del planeta. El resultado fue la escisión de todo el terreno firme del mundo en trece islas, que nosotros tendremos que explorar.



# MEGA juego

“Creía que todo había acabado. Mi enfrentamiento con las fuerzas sobrenaturales me dejaron muy cansado. Necesitaba unos días

de descanso para relajarme. Pero mis vacaciones iban a durar poco. Un telegrama de mi colega Striker, en el que me hablaba del secuestro de una niña por personas extrañas, ha hecho que viaje a la costa californiana, con la intención de descubrir un misterio que me tiene atemorizado. Espero que no sea nada...”



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS

Al igual que en el primer “Alone”, cuando fallezcamos, un ser tenebroso se hará cargo de nuestros huesos.



VERSIÓN EN INGLÉS

La mezcla de imágenes digitalizadas con vectoriales, nos ofrecen un panorama gráfico bastante alto y realista.

■ INFOGRAMES  
■ DISPONIBLE: PC  
■ T. GRÁFICA: VGA  
■ AVENTURA

**L**a mansión de Derceto ha quedado atrás. Numerosas son las horas que hemos estado pegados delante del monitor intentando desentrañar el misterio de una casa plagada de zombies de aspecto terrorífico, que sólo querían destruirnos. El tiempo ha pasado y, a pesar de que esos recuerdos permanecen todavía en nuestra mente, en estos momentos tenemos otras cosas en las que pensar.

El secuestro no es algo que guste a nadie, y menos aún cuando la víctima es una pobre niña de ocho años. Por esto mismo, de nuevo vamos a aceptar el desafío que nos plantea la compañía francesa Infogrames, en lo que estamos seguros se va a convertir en la mejor aventura del año.

### ADICCIÓN SE ESCRIBE CON “A”

Si tuviéramos que destacar algo en «Alone in the Dark 2», sería sin duda alguna la letra “A”. Y os estaréis preguntando el porqué de esta afirmación. Pues por diferentes razones.

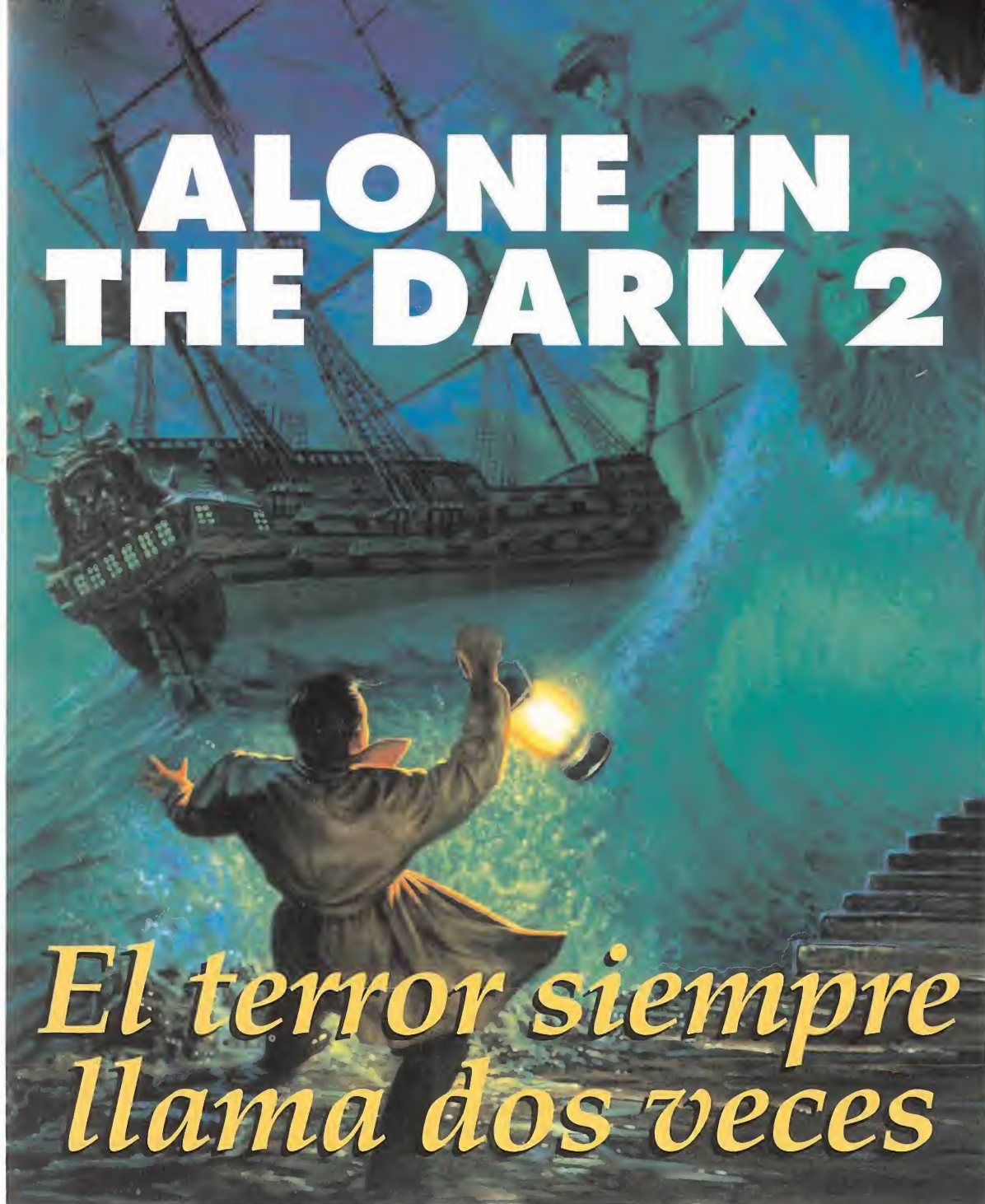
## PRIMEROS PASOS EN

**N**uestra aventura comienza en la entrada a una casa llamada “La Cocina del Infierno”. Allí un guardia con una metralleta nos espera. Lo mejor para acabar con él sin problemas es pegarle cuatro tiros con la pistola. Una vez muerto, cogemos los objetos que deja. Avanzamos hasta un ancla de piedra, lugar en el que nos aparecerán otros dos zombies. Con la metralleta no habrá muchos problemas para que pasen a mejor vida. Luego, movemos la citada ancla y avanzamos por el pasillo que se nos abre.

En el laberinto nos vamos a encontrar con una gran cantidad de zombies, armados hasta los dientes. Un truco para acabar con estos asesinos consiste en acercarse a los mismos hasta pegarnos a ellos, de tal modo que no puedan dispararnos con sus armas. Una vez en esta situación, podemos derrotarlos con repetidos golpes de cabeza. La mayoría de ellos dejarán algún objeto al morir. Entre los principales se encuentran una cuerda y un garfio (imprescindibles), un cargador, unos frascos, una carta de la baraja francesa, una foto y un libro. En el recorrido encontraremos otra carta gigante. Memorizarla, ya que luego veremos una zona en la que hay cuatro cartas, y en la que tendremos que seguir por la que hemos visto con anterioridad. Una vez abajo, veremos un libro de notas, una poción y al mover el baúl aparecerá una carta metálica. Más tarde, al morir, un bicho transparente dejará un sable pirata.

Usando la carta en el altar, se abrirá una trampilla que nos devolverá al jardín. Una vez arriba, tenemos que ir a la estatua que aparece en la foto y buscar el mecanismo de entrada. Así, podréis sumergiros en una oscura habitación donde el terror está presente en mayor medida que en Derceto...





# ALONE IN THE DARK 2

*El terror siempre llama dos veces*



VERSION EN INGLES

*El secuestro es un crimen que no gusta a nadie, y más si la víctima es una pequeña de ocho años. Este hecho es el que nos hace aceptar el reto de "Alone 2".*



VERSION EN INGLES

## EL JARDÍN



VERSION EN INGLES



VERSION EN INGLES



VERSION EN INGLES



VERSION EN INGLES

## LA HISTORIA CONTINÚA



HELL'S KITCHEN : CALIFORNIA



Striker's telegram was clear enough.  
"Hell's Kitchen is cursed.  
Grace Saunders has been kidnapped  
by One Eyed Jack. Help me, Stop."  
\*\*\*  
I can't stand anybody bothering friends  
or children. I pressed the 38 against  
my chest. They would pay for this.  
\*\*\*  
Ah, by the way, my name's Carnby.  
Edward Carnby.  
\*\*\*



Two days later



**E**n «Alone in the Dark», la historia se desenvolvía en el interior de una mansión repleta de fantasmas y zombies. En dicha casa, propiedad de Jeremy Hartwood, ocurrían sucesos extraños que el detective Edward Carnby decidió investigar tras la muerte de su dueño. Entrar fue sencillo, pero salir nos costó, a la mayoría, horrores.

En esta segunda parte del programa de Infogrames, el argumento se basa en el secuestro, por unos tipos bastante extraños, de una niña llamada Grace Sanders. En realidad se trata de un grupo de

piratas del siglo dieciocho, que vendieron su alma a cambio de la inmortalidad. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla, ya que su líder, Jack el Tuerto, necesita sacrificar una niña cada cien años para poder vivir eternamente. Su guarida se encuentra en un acantilado de California y tiene por nombre "La Cocina del Infierno". Striker, uno de los mejores detectives del momento, se dirige allí para rescatar a la pequeña, pero es descubierto y asesinado. Por fortuna, un telegrama enviado a su colega Carnby, ha puesto a éste sobre la mortal pista...

Primero, por el hecho de que el programa es una Aventura excelente. Posee una calidad indiscutible gracias a sus gráfi-

cos. Estos han sido realizados con una herramienta o "tool" especialmente diseñada por los programadores de Infogrames para este tipo de trabajos, con la que se consigue unos personajes y unos decorados Asombrosos en tres dimensiones. También, claro está, el apartado de la Animación, mediante esta técnica, adquiere unas cosas que ya quisieran para sí muchos juegos.

El segundo punto a destacar en toda la aventura de «Alone in the Dark 2» es la Atmósfera que posee: simplemente envidiable, y solamente comparable a la que logran algunos escrito-





res clásicos, de la altura de Stephen King o Edgar Allan Poe. Es un Ambiente único, en el que la intriga y el terror se unen para ponernos los nervios de punta, esperando a ver lo qué se esconde tras cualquier rincón. ¿Será un amigo o, por el contrario, una ingente cantidad de piratas disfrazados de gangsters, armados con todo tipo de útiles y dispuestos a hacer pinchos morunos con nuestro cuerpo.

Y tercero, porque tras todas esas horas de trabajo, «Alone in the Dark 2» no es sólo un juego, o un programa más, sino que se convierte en toda una obra de Arte, de las que se deberían exponer en un recinto público para que todo el mundo pudiera Admirar su calidad. Si antes hablábamos de la calidad de los gráficos y de las Animaciones, otros aspectos tan importantes como son el sonido (tanto melodías como efectos), o la jugabilidad, se llevan matrícula de honor.

En lo que respecta a las melodías, éstas se adecúan perfectamente a la Acción, siendo suaves cuando no estamos ante ningún problema o enemigo, y cambiando súbitamente al pasar a la lucha con algún pirata. Y los efectos, éstos son maravillosos, increíbles, únicos, geniales... Desde el ruido de los pa-

### BUSCA LAS DIFERENCIAS



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS

**E**l tiempo transcurrido entre el lanzamiento de los dos juegos de la compañía francesa Infogrames ha traído consigo sustanciales novedades en lo referente a las características del último programa. En primer lugar, hay que destacar el hecho de que ahora no nos encontramos en un único escenario, ya que aparte de la casa, también podremos movernos por los alrededores de la misma, y tendremos que explorar un barco pirata donde sufriremos ciertos "malos tratos".

En segundo lugar, no contamos con la posibilidad de elegir personaje con el que vamos a adentrarnos en la atmósfera de «Alone in the Dark 2». La pobre Emily Hartwood no ha tenido mucho éxito y ha sido suprimida. Sin embargo, una mujer será protagonista en un momento determinado de la aventura. Cuando capturen a Carnby, tomaremos el control de la pequeña Grace que, como es lógico,

co, no posee las mismas cualidades de Edward (no se mueve tan rápidamente, ni puede usar armas de fuego o abrir puertas muy grandes). Pero hace otras cosas que el gran detective no podría hacer, como esconderse en sitios reducidos.

En cuanto a características del programa, destacar los más de 600 objetos en 3D, frente a los 90 que parecían el «Alone 1»; unas animaciones mucho más fluidas que permiten que los movimientos sean hasta tres veces más rápidas; y un mayor detalle en los gráficos, especialmente en nuestro protagonista y en los enemigos. Y en lo que respecta a estos últimos, a pesar de ser piratas con cerca de 200 años de vida, no son tan feos como en la primera entrega, sino que se han vestido de acuerdo con la época en la que viven (los años 20), y van armados no con su aliento..., sino con metralletas y escopetas, estilo «Los Intocables». Aunque nosotros vamos a demostrarles que no lo son tanto...

so, el sonido de la ametralladora, los gritos al ser golpeados, hasta la frase con la que nos saludan nuestros rivales, "Good morning, Sir" (buenos días, señor), digitalizada con una gran perfección.

¿Y qué decir de la Adicción? Lo que hemos experimentado al jugar con «Alone in the Dark 2» no lo habíamos sentido desde hacía mucho, mucho tiempo. Quizá desde la aparición de algunos juegos de Spectrum... Ya desde el comienzo mismo de la presentación, hasta que por fin empezamos a controlar a Edward Carnby, una extraña sensación nos recorre el cuerpo, como si fuera algo nuevo.

Y en realidad no lo es ya que -casi lo habíamos olvidado- también lo notamos en la primera parte. Pero en esta segunda ocasión, ha sido mucho mayor. Con todo, seguro que menor que la que sentiremos cuando caiga en nuestras manos, más o menos dentro de un año, la tercera parte. Hasta entonces, a disfrutar con las dos que tenemos disponibles. Pero sobre todo con ésta.

O.S.G.

# 97

ORIGINALIDAD	82
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	97
SONIDO	94
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	95



A riesgo de parecer un poco pedantes, todo es maravilloso. Pero en especial, los gráficos, la animación, la ambientación, los sonidos...



Sigue teniendo un fallo y es que existen ciertas zonas en las que las cámaras no nos ofrecen todo lo que ocurre. Son ángulos muertos...

RECORTA Y ENVÍA ESTE COUPÓN A:  
P.V.P. 7.950 PTS.



OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANIA  
"ALONE IN THE DARK 2" VERSIÓN PC (3 1/2")  
Si, deseo recibir contra reembolso el juego al precio de 6.950 pesetas, (más 250 pts. de gastos de envío).

Pº SANTA MARÍA DE LA CABAÑA, 1. 28045 MADRID.

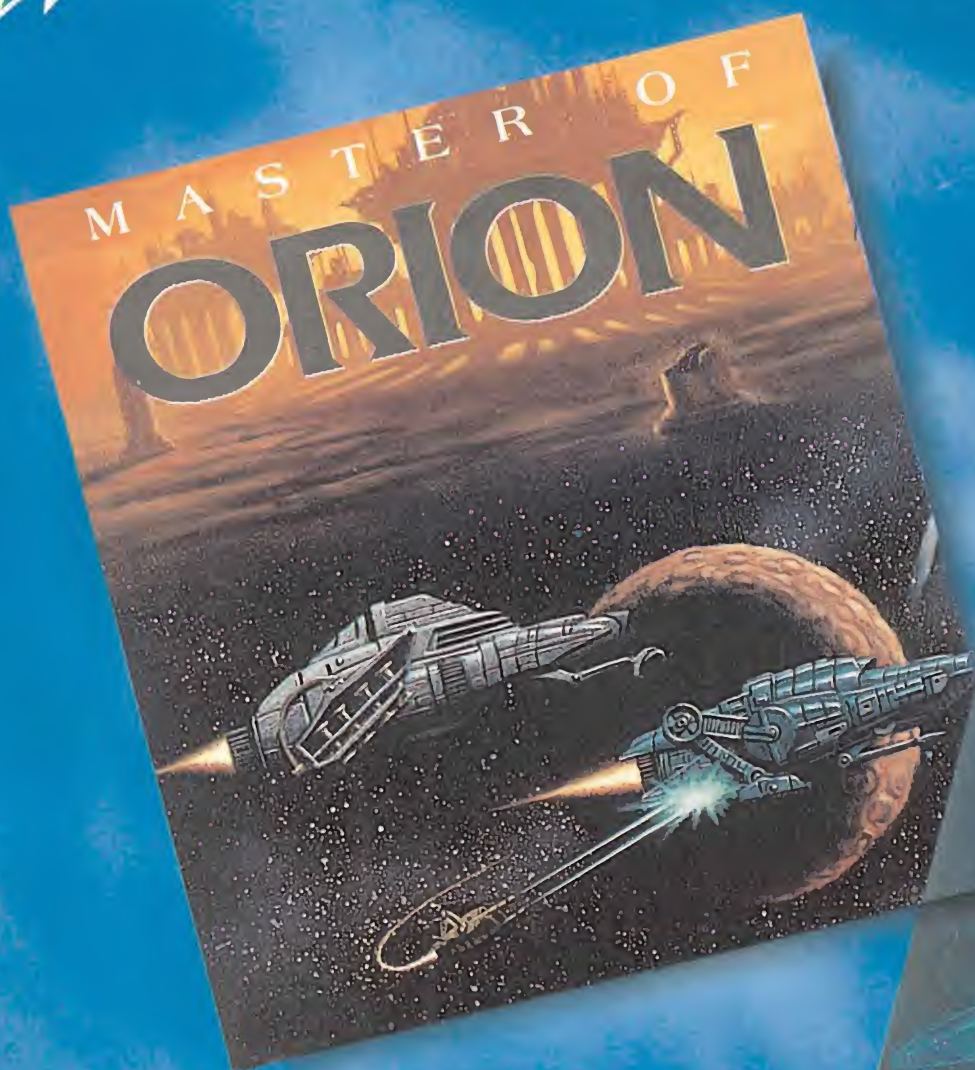
NOMBRE Y APELLIDOS.....  
DIRECCIÓN.....  
POBLACIÓN.....  
PROVINCIA.....  
C.P.....  
TELÉFONO.....  
Nº CLIENTE.....





Y MICROPROSE

PRESENTAN



MICROPROSE



División SOFTWARE  
Velázquez, 10 - 5º Dcha.  
Tél.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94  
28001 MADRID



## Acid House

### La generación sangrienta

**E**l mundo se está volviendo loco día a día, mientras la industria de lo que se ha dado en llamar "software de entretenimiento" —¡como si estar con un ordenador se tratara de un inocente y sano modo de divertirse!— contribuye aún más a esa demencial orgía de violencia y pérdida de los valores en nuestra juventud.

Con el diabólico invento de los ordenadores personales —lo que algunos infelices toman como un simple instrumento de trabajo, y aun de ocio— y de esas máquinas que se conocen como consolas, estamos creando una generación de sangrientos asesinos psicópatas en potencia, aunque ellos mismos no lo sepan o, aun sabiéndolo, lo nieguen de forma rotunda y absoluta. Eso, por no hablar de los trastornos en las relaciones sociales, que ya están afectando a un número de jóvenes totalmente disparatado, y que —como si de una plaga se tratase— crece de forma incontrolada, en progresión geométrica.

Es imposible no darse cuenta del tema o permanecer impasibles ante él, cruzados de brazos y lavándonos las manos. Hoy en día, la juventud española en general está formada por individuos alienados, con los ojos inyectados en sangre, ávidos por encontrar víctimas en las que descargar toda esa violencia acumulada en las largas horas de exposición a las radiaciones de las pantallas de ordenadores y consolas. Pues, los responsables de todo esto no son otros que los programadores.

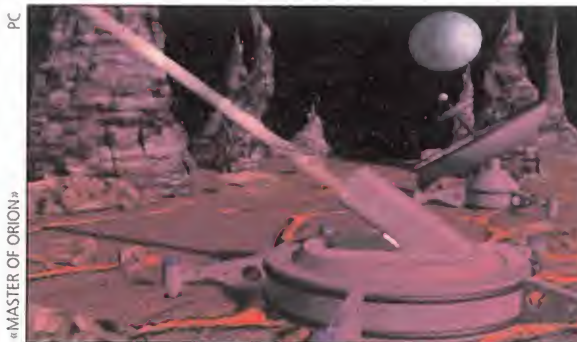
Esta es una rara especie de personas —al menos, así debemos considerarlos— que, como autistas encerrados en su universo particular, no saben o no quieren ver la realidad del mundo que los rodea, y pretenden convertir a los más indefensos en personajillos mononeuronales y fácilmente influenciables. Ellos, y sólo ellos, son los culpables del lavado de cerebro. Pero claro, en su descargo mascullan que se limitan a ofrecer lo que el público demanda, y que introducen avisos dirigidos al conocimiento de los padres y tutores sobre contenidos que no puedan resultar apropiados para ciertas edades. Sí, pero esos contenidos no varían con los avisos, habría que puntualizar.

Encontrarse con programas de un corte similar al recientemente aparecido «Mortal Kombat», en cualquiera de sus versiones, resulta realmente odioso para un espíritu medianamente sensible. Pero, lo peor de todo consiste en observar cómo los más jóvenes lo encuentran divertido, y lo consideran un simple juego —¡pobres ingenuos!—. ¿Qué se puede hacer para salvar el futuro de nuestros muchachos? Prohibir y censurar sería lo más lógico en este caso pero, a la larga, resultaría contraproducente. Crearíamos una legión de mártires que más tarde aparecerían como las únicas víctimas de una represión injustificada. ¿Cuál es la solución entonces? ¡Saturémoslos con lo que —ellos creen— les gusta! Si se encuentran con una sobredosis de ordenador, llegarán a odiarlo. Es necesario, por tanto, comprar juegos y más juegos; y cartuchos, muchos cartuchos. Que cada momento que no dediquen a una obligación, lo pasen ante una pantalla. Pero que sea una pantalla de ordenador. Situarles ante la televisión no es recomendable ya que, por ejemplo, la visión de un inocente telediarlo, al educar e informar con justa imparcialidad, no produciría el efecto de repulsa deseado.

No se puede tener compasión en asuntos como el que nos ocupa, aunque nos duela más que a los verdaderos afectados. La violencia en los juegos es temible y produce trastornos deleznable en las mentes que aún se están formando. Por eso se imponen remedios drásticos. Ni siquiera podemos confiar la educación de la juventud, en este tema, a los profesionales de los centros de enseñanza. No es una cuestión de simple educación, pese a que ciertos profesores y docentes así lo puedan considerar indicando que la raíz del problema es mucho más profunda y se encuentra en el entorno que, día a día, rodea a los chicos. ¿Es que dejar que los niños vean tranquilamente la televisión —lo que les mantiene callados y entretenidos— puede ser malo? ¿Puede esto afectar negativamente a la formación de un chaval? No. Resultaría demasiado retorcido pensar algo así.

La inusitada y desproporcionada violencia que muestran —y que inculcan— los juegos de ordenador, debe ser cortada. Un fin como éste justifica los medios. Es algo parecido a lo que debe ocurrir con la ola de sexo y erotismo a la que nuestra juventud debe hacer frente cada día. Y si hay que buscar un entretenimiento que —desgraciadamente— contenga ligeros tintes violentos, por lo menos que sea algo que les permita diferenciar entre el bien y el mal. Sin ir más lejos, y por dar un simple ejemplo, una película como «Rambo».

### Microprose cambia de distribuidor



**D**esde finales del mes de marzo, Proein, S.A. se encarga de la distribución de los productos de Microprose en nuestro país. Como seguramente recordaréis, hace tan sólo tres meses hacíamos referencia, en estas mismas páginas, a los programas que la compañía británica planeaba lanzar en breve. Pues cuando leáis estas líneas, es muy posible que alguno de ellos ya esté en la calle. Los primeros títulos que podremos ver en las estanterías de los establecimientos españoles son: «Fields of Glory», «Return of the Phantom», «Rex Nebular», «Dragonsphere», «Master of Orion» y «Subwars». Los tres primeros llevan ya un tiempo circulando por el mercado extranjero, mientras que el resto son absolutas novedades, tanto aquí como en el exterior. Y esto, sólo durante marzo y abril. A partir del mes de mayo, Proein, S.A. tiene planeados muchos más productos, como «Starlord», «UFO» o «Pirates. Gold!», por citar algunos ejemplos. Sin duda, ésta es una excelente noticia para todos los fans de la prestigiosa compañía.

### Impacto total



**S**alvo error, «Conspiracy» es el último proyecto en CD de Virgin que ha visto la luz en nuestras fronteras. Pero, como estos chicos son muy inquietos, ya se encuentran preparando un nuevo programa para CD-ROM y 3DO.

Estamos hablando de «Creature Shock», un juego al que se puede calificar como una auténtica película interactiva, que se desarrolla en el interior de una nave alienígena perdida en el espacio. Nuestra misión es bastante simple, salir vivos de allí, pero los extraños seres que pululan por la nave no parecen estar muy dispuestos a dejarnos marchar alegremente.

Usando algunos de los programas de diseño gráfico más potentes —«3D Studio», «Wavefront 3D Software»— que existen en la actualidad, Virgin está creando una pequeña maravilla que une a una depurada técnica de programación, una calidad visual nunca vista —dicen— hasta la fecha.

### Cyberdreams vuelve a la carga

**D**esde la aparición de «Cyber Race» no habíamos vuelto a saber nada sobre los proyectos inmediatos de Cyberdreams. Sin embargo, el silencio se ha roto con la noticia de la inmediata distribución en toda Europa de «Red Hell» para PC. Aunque hay que hacer una matización, toda vez que «Red Hell» no es un producto directamente realizado por la compañía responsable de «Darkseed».



Esto se explica por el reciente acuerdo al que llegaron Cyberdreams y la compañía tejana Castleworks, sobre la que recae la "paternidad" del programa. «Red Hell» es un RPG de ambientación semi-futurista, con un fondo argumental basado en el pánico a la bomba atómica y la guerra fría. Muy probablemente, «Red Hell» se encontrará disponible, al menos en Inglaterra, hacia finales del presente mes de abril.

### La movida virtual llega a Madrid

**L**a madrileña localidad de Alcobendas, y más concretamente el Museo Interactivo de la Ciencia (Acciona) situado en la misma, albergará desde el día quince de abril la exposición «La Época, la Moda... La Pasión Virtual». La organización de la muestra corre a cargo de la empresa Realidad Virtual, S.L., responsables también de «Vértigo Virtual», que se celebró en León entre el diecisiete de febrero y el ocho de marzo, cosechando un enorme éxito y de la que tenéis información en este mismo número. Desde hologramas y fotografías estereoscópicas hasta el diseño asistido por ordenador y equipos de realidad virtual, el visitante podrá descubrir todo lo que rodea a este apasionante mundo. Desarrollará una perspectiva de futuro para comprender cómo cambiará esta tecnología el modo de entender y percibir el entorno, en un brevísimo espacio de tiempo.



## La fuerza de **Commodore**



Pese a que, desgraciadamente, Commodore ya no tiene representación oficial en nuestro país, la fuerza que este gigante de la informática mantiene fuera de nuestras fronteras se deja sentir en la piel de toro. Sobre todo en lo referente al Amiga CD 32. Los últimos títulos que podemos encontrar para tan excelente máquina, disponibles en establecimientos de importación directa como Mail Soft, son «Seek & Destroy», un shoot'em up de Mindscape de esos que no te dejan levantarte del asiento durante horas, y «Arabian Nights», de Krisalis. Por otro lado, también se encuentran ya a la venta programas para Amiga como el excelente «Uridium 2» o la última obra maestra de los Bitmap Brothers, «The Chaos Engine». Sin embargo, este último sólo se encuentra disponible para Amiga 1200 y 4000.

## Entre clásicos anda el juego

Erbe Software acaba de iniciar una fuerte campaña, con un montón de novedades que aparecerán de aquí al verano. Pero uno de sus más importantes "ataques" en el mercado no vendrá comandado por los títulos más recientes de las compañías cuyos productos distribuye Erbe, sino por el lanzamiento de la serie "Kixx". "Kixx" es una colección que se compone de cuarenta títulos clásicos de probada calidad como, por ejemplo, «Rick Dangerous II», «Xenon II. Megablast», «Barbarian», «Heroes of the Lance», etc., a un precio sumamente interesante, por no decir casi de escándalo, tan sólo mil doscientas ¡¡1.200!! pesetas cada uno. La aparición de estos programas se hará de forma escalonada, hasta el mes de Septiembre, en el que acabará la promoción especial que acompaña a esta colección. Gracias a esta campaña, los usuarios que tuvieran ganas de aumentar su colección con algunos juegos que podemos considerar casi míticos en el mundo del software, pueden conseguir un beneficio extra. Junto a estas líneas podéis observar un punto, similar al que aparece en cada uno de los títulos de "Kixx".



Quando consigáis diez de estos puntos, los podréis canjear en Erbe por una camiseta. Como somos así de rumbosos, aquí os damos el primero totalmente gratis.



## Dro Soft apuesta fuerte

Origin y Broderbund, compañías cuyos productos distribuye en nuestro país Dro Soft, preparan una verdadera avalancha de títulos para los próximos meses, entre los que se encuentran verdaderas joyas de la programación, para formatos PC, CD-ROM y -¡atentos a lo siguiente!- 3DO! Comenzando por Broderbund, nos encontramos con dos programas a destacar: «The Print Shop Deluxe CD Ensemble» y «Myst», también en CD-ROM. Origin, por su parte, tiene preparados para nuestros compatibles juegos como «Wings of Glory 1917-1918», «Pacific Strike», «Shadowcaster» en CD ROM, «BioForge» o el ya disponible «Righteous Fire» -discos de datos para «Privateer»-.

Sin embargo, lo que más llama la atención de todas estas novedades es la adaptación que Origin está realizando de todo un clásico del software de entretenimiento como «Wing Commander» para formato 3DO, y que se llamará «Super Wing Commander».



## Para algunos el futuro no tiene forma.

## Para nosotros es REDONDO.



Con este número **GRATIS** un nuevo **CD-ROM MULTIMEDIA** con **500 PROGRAMAS.**

- Utilidades
- Educativos
- Windows
- Juegos
- Demos



Además

- Pistas de audio para escuchar en tu CD.
- Un índice interactivo de todos los artículos de PCMANÍA.
- Y como siempre un disco de alta densidad repleto de información.

**YA A LA VENTA EN TU KIOSCO**

**pcmanía**  
el futuro, hoy



# N

# ovedades 3DO

# El soft



El Consumer Electronics Show (CES) de invierno de Las Vegas cambia todos los años de tamaño y aspiraciones. En la penúltima edición, el 3DO ocupó un pequeño stand que se podía recorrer en unos pocos minutos. Pero esos eran otros tiempos, las cosas han cambiado mucho. Casi diríamos que se han "agigantado". El stand y los pabellones adjuntos han sido, en la última edición del CES, casi tan espaciosos como unos grandes almacenes en miniatura.

En cuanto al aspecto más problemático de la política de marketing, el 3DO (que ahora mismo se vende bajo el nombre completo de Panasonic Real 3DO) no ha vendido tantas unidades como esperaban sus fabricantes. Su principal competidor, el CD-I de Philips, ha bajado de precio y actualmente cuesta casi la tercera parte de lo que cuesta un 3DO. Por supuesto, siempre será en última instancia el software el que decidirá la suerte de una nueva máquina, y 3DO tiene un montón de nuevos juegos en la lista de espera. Programas que aprovechan la potencia del 3DO para ofrecer una experiencia tan real como la vida misma, gracias a su sonido y gráficos digitalizados. Así pues, preparaos para dar la bienvenida a este aluvión de novedades.



«C.P.U. BACH» MICROPROSE, INC.



«THAT'S NEWS TO ME» SANCTUARY WOODS



«STELLAR 7» DYNAMIX

## AMERICAN LASER GAMES

«Mad Dog McCree» es el juego que os sumerge en el mundo de la interacción a través de un disco laser. De vosotros dependerá que consigáis abriros camino a través

de los endiablados laberintos del Viejo Oeste, mientras apuntáis con vuestra pistola para acribillar a los forajidos, procurando que éstos no os den ni los pacíficos transeúntes resulten alcanzados por vuestras balas. Os enfrentaráis a los pistoleros en la calle, en un bar o en

zonas próximas como la mina abandonada. Y no os olvidéis de recargar vuestra pistola en la parte baja de la pantalla.

## DIGITAL PRODUCTIONS

Los dos nuevos títulos de Digital Productions están concebidos para resultar divertidos y didácticos al mismo tiempo. «Meiko. A Story of Japanese Culture» os

adentra en los misterios del imperio del Sol Naciente, y lo hace utilizando sonido real digitalizado, secuencias de vídeo y técnicas especiales de tratamiento de imágenes. «The Whole Dog Almanec. A Complete User's Guide» os proporciona más información de la que posiblemente querréis recibir sobre el mejor amigo del hombre. Nuevamente, la capacidad del 3DO sustituye los gráficos rudimentarios por sonidos e imágenes tan reales como la vida misma.

## DYNAMIX

«The Even More Incredible Machine» introduce mejoras con respecto a la primera versión. Un presentador al más puro estilo televisivo os desafía a resolver una serie de rompecabezas mecánicos. Para completar cada uno de ellos, deberéis usar un conjunto de herramientas originales que os permitirán cambiar las características de los objetos, hacer caer algunas cosas y demás excentricidades. Construiréis engranajes, dispararéis cañones e incluso inventaréis máquinas tan demenciales como un motor accionado por hamsters. Todo ello dentro de una serie de más de 140 proble-

mas al estilo de «Rube Goldberg». Pero los jugadores también deberán aplicar todos esos mecanismos a la vida real. Existe incluso un modo de formación libre que os permitirá construir cualquier clase de artilugio que se os pase por la cabeza.

«Draxon's Revenge» está basado en la versión de «Stellar 7» para PC, sólo que ahora se han añadido unos gráficos de película y una increíble banda sonora (las comparaciones son odiosas). Para poder enfrentarnos en condiciones al malvado imperio Arcturan tendréis que pilotar una nave con una gran potencia de fuego, justamente como la que se os ofrece en este juego. Os moveréis por los laberintos espaciales intentando mantener a salvo a la humanidad. Os dirigiréis al planeta natal de los Arcturans mientras esquiváis todos sus mortíferos proyectiles y procuraréis acabar con su malvado imperio. Los asombrosos gráficos tridimensionales y los siete niveles de juego os mantendrán ocupados durante una buena temporada.

## ELECTRONIC ARTS

«Road Rash» es el no va más en cuanto a carreras de motos futu-



R.J. Mical y Dave Needle, creadores del 3DO



«FATTY BEAR» HUMONGOUS ENTER



«OUT OF THIS WORLD» INTERPLAY



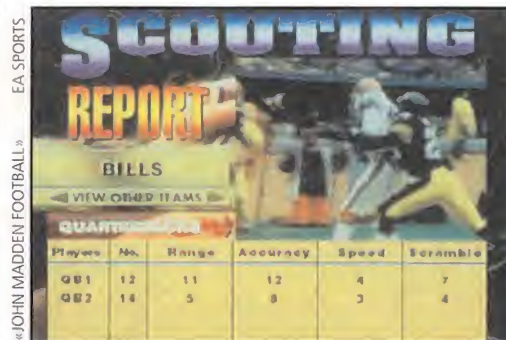
«3DO MAD DOG MCCREE» AMERICAN LASER GAMES



# ware manda



«SHOCK WAVE»



«JOHN MADDEN FOOTBALL»



«PETER PAN»



«TWISTED»

ristas y arrasadoras. Su banda sonora está compuesta por temas de seis grupos de música alternativa («Soundgarden», «Paw», «Swervedriver», «Therapy?», «Monster Magnet» y «Hammerbox»), y os ofrece hasta tres circuitos donde poner a prueba vuestras potentes máquinas. Gracias a sus técnicas cinematográficas y sus decorados alusivos al tema de las motos, os sentiréis realmente como unos locos del manillar. Hay incluso algunas secuencias cinematográficas de los grupos musicales entrelazadas con los gráficos del juego.

«Escape from Monster Manor» es un frenético programa de acción adornado con un sinfín de efectos especiales. Os encontraréis perdidos en la gran mansión y a vuestro alrededor no hay más que fantasmas, espíritus necrófagos, siniestros segadores y otras lindezas por el estilo. Debéis intentar escapar descubriendo el misterio de la mansión, lo cual significa tener que moverse por todo el terreno, dentro de la propia casa e incluso en las profundidades de las catacumbas, los áticos tenebrosos y otros lugares extraños y recónditos.

Además, tendréis que recoger armas y objetos mágicos a lo largo del camino, ya que sin duda

los necesitaréis. Con espectaculares efectos visuales entre los que se incluye la transparencia de las criaturas de otro mundo, este juego ofrece asimismo una banda sonora digital y una serie de cualidades técnicas que sólo se pueden admirar en un 3DO.

«Shock Wave» combina las imágenes tridimensionales al estilo cinematográfico con los escenarios realistas para ofreceros lo último en simuladores de vuelo. Volaréis por todo el mundo —y por encima de él— enfrentándoos a los alienígenas que están invadiendo vuestro planeta. De esta forma, podréis esperar cualquier imagen y efecto sonoro tomado de misiones reales de combate. Los actores profesionales aparecen en pantalla mediante fotografías combinadas con imágenes producidas por ordenador para dar una absoluta sensación de realismo. Vuestro cuartel general es el UNS Omaha, el primer portaaviones del espacio exterior. Desde esa base emprenderéis una misión apasionante tras otra.

Dos excepcionales simuladores deportivos son «EA Sports Presents: PGA Tour Golf» y «John Madden Football». Ambos presentan imágenes digitalizadas de sus homónimos en la vida real. El

juego de golf tiene una animación bastante fluida y múltiples perspectivas para dar más espectacularidad al simple hecho de introducir la bolita en el agujero. El propio John Madden será el comentarista del juego de fútbol americano y os hará algunas sugerencias para mejorar vuestro rendimiento. Las imágenes digitalizadas, el sonido real como la vida misma, las múltiples perspectivas y la acción frenética harán las delicias de los fanáticos de este deporte.

«Peter Pan: A Story Painting Adventure» es un juego infantil que ofrece a los niños la posibilidad de hacer algo más que contemplar un simple libro ilustrado en la pantalla de su televisor. El programa les permitirá cambiar el curso de los acontecimientos que se desarrollan ante sus ojos, además de pintar los dibujos y grabarlos para poder mirarlos en otro momento. En esta misma línea educativa se incluye «Twisted. The Game Show», un juego verdaderamente original. Tendréis que hacer todo tipo de locuras en medio de una estruendosa y tal vez algo molesta banda sonora. Está destinado a todos los públicos, pero sin duda es bastante extraño.

## HUMONGOUS ENTERTAINMENT

Humongous presenta un lote de cuatro de sus famosos juegos infantiles. Todos ellos ofrecen curiosos sonidos y cosas muy extrañas que hacer y contemplar. En primer lugar, podéis pasar un buen rato con Fatty Bear y sus numerosos amigos animales en «Fatty Bear's Birthday Surprise» y «Fatty Bear's Fun Pack». Estos programas enseñan al niño a reconocer objetos, entre otras aptitudes intelectuales. También Putt-Putt es sinónimo de diversión en «Putt-Putt Goes to the Moon» y «Putt-Putt Joins the Parade». Nuevamente, estos juegos presentan un montón de animaciones y buenos gráficos para divertir a los niños mientras éstos adquieren una serie de conocimientos sobre el mundo que les rodea.

## INTELLIMEDIA SPORTS

Intellimedia ofrece simuladores deportivos bastante realistas digitalizando las imágenes de jugadores reales en sus juegos. Si a ello añadimos los locutores deportivos, las múltiples perspectivas y una vertiginosa animación, no podremos resistir la tentación de ha-

cernos con una copia de «ESPN Baseball», «ESPN Golf: Lower Your Score with Tom Kite» y «ESPN Football». El juego de golf os muestra imágenes de los entrenamientos del jugador profesional Tom Kite, que os hablará a lo largo de la partida y os ayudará a mejorar vuestro swing y vuestra técnica en general. Todos estos programas os permiten asumir el papel de entrenadores, así como manejar a los jugadores y enfrentarlos a los mejores deportistas de las distintas ligas norteamericanas en una auténtica vorágine competitiva (sobre todo en el caso del fútbol americano, ya que el béisbol es bastante más tranquilo).

## INTERPLAY

Trasladados a un extraño mundo repleto de criaturas y peligros desconocidos. Así es como os encontraréis en «Out of this World». El juego presenta sólidos objetos en tres dimensiones y una animación realista de los personajes, además de unos paisajes tan hermosos como pintorescos. Aquí no todo consistirá en darle a los botones, sino que tendréis que resolver un montón de problemas de inteligencia para poder seguir adelante en vuestra aventura.



«WAY OF THE WARRIOR»



«SUPER WING COMMANDER»



«TRUE GOLF CLASSICS»



«ROCK RAP 'N' ROLL 2»

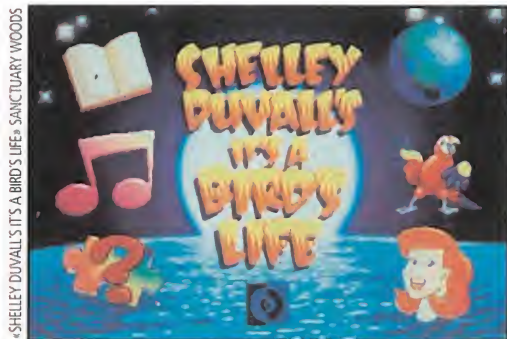




READY SOFT



PSYGNOSIS



SHELLEY DUVALL'S IT'S A BIRD'S LIFE



OCEANS BELOW

Por su parte, «Battle Chess» tiene una banda sonora digitalizada, unos soberbios gráficos y unas brillantes escenas de animación, todo ello en torno al tema del ajedrez. El tablero aparece en tres dimensiones a vista de pájaro, con personajes que representan a los peones, caballos y demás piezas de ajedrez. Cuando «derrotéis» a una figura enemiga, aparecerá una espectacular escena de animación. La gran calidad técnica de este juego realza aún más lo que es un excelente programa de ajedrez.

**En la última edición del CES de Las Vegas, el stand del 3DO, como muestra de su gran crecimiento, ocupaba un espacio muy superior a anteriores ediciones del certamen.**

## MCA

«Jurassic Park Interactive» os permitirá «pasear» por el famoso parque de los dinosaurios que se ha vuelto tan peligroso. No se trata simplemente de un videojuego de arcade, sino de un verdadero espectáculo audiovisual gracias a sus imágenes realistas. Este programa ofrece diversas perspectivas tridimensionales y una animación de lujo, junto con una banda sonora terriblemente realista. ¡Más vale que andéis con mucho cuidado mientras recorréis los senderos del parque!

## MICROPROSE SOFTWARE

«C.P.U. Bach» es algo más que un placer para los oídos. También os permitirá crear vuestras propias melodías. El programa compone música clásica original en tiempo real, inspirándose en el método del legendario compositor barroco Johann Sebastian Bach. Cum-

pliando todos los requisitos de aquel estilo musical, este programa os permitirá retocar las melodías a vuestro gusto, de tal modo que nunca dos piezas resulten iguales. Entretanto, podréis gozar de unos gráficos abstractos muy adecuados al ritmo y estilo de la música. Además, tendréis la oportunidad de grabar vuestras composiciones favoritas para escucharlas más tarde.

## NAUGHTY DOG

Los amantes del arcade puro y duro lo pasarán en grande con «Way of the Warrior». Tiene un gran parecido con el célebre «Mortal Kombat», sólo que las imágenes son incluso más realistas, más sanguinarias y violentas. Lanzas contra el enemigo con todas vuestras fuerzas y dadle caña sin contemplaciones.

## ORIGIN

«Super Wing Commander» es una versión mejorada del gran juego de rol y arcade. Como novatos que sois tendréis que entrenaros para formar parte del equipo de combate, aprendiendo a pilotar vuestro caza especial antes de emprender la misión y luchar contra los enemigos en el espacio exterior. Entre los mayores alicientes del juego se encuentran sus múltiples misiones y su ambientación cinematográfica. Por supuesto, tampoco faltarán las trepidantes secuencias de animación, para dar entrada a un juego en el que tendréis que emprender el vuelo para salvar a la Tierra de los malvados alienígenas.

## PANASONIC COMPANY

«True Golf Classics: Pebble Beach Golf Links» os ofrece todo el realismo que se le puede pedir a un simulador de este deporte. Ambientado en el famoso campo de Pebble Beach, este juego os permite controlar todas las facetas técnicas del golf, desde el «swing» hasta el paso de un hoyo al siguiente. Los gráficos, reales como la vida misma..., están tomados directamente de dicho campo, y el efecto que con ellos se consigue es insuperable, a menos que vayáis a jugar allí vosotros mismos...

## PARAMOUNT INTERACTIVE

Lo que nos ofrece «Rock Rap'n Roll 2» es sencillamente eso: Rock and Roll y Rap. Pero no sólo se limita a mostrar vídeos musicales, sino que nos invita a formar parte de la acción. Podremos elegir los sonidos y los fondos gráficos para mezclarlos con escenas grabadas en vídeo y fotografías. Por último, también dispondremos de un estudio de grabación y más de cuarenta músicos y vocalistas profesionales.

## PSYGNOSIS

La versión 3DO de los «Lemmings» que Psygnosis ha diseñado es sorprendente: sus decorados están repletos de dificultades y peligros, y superan a los de las versiones ya conocidas. Por supuesto también se han mejorado melodías, movimientos, gráficos...

## READYSOFT

Si tú eres Dirk y tienes que rescatar a una princesa de las garras del diabólico Singh, seguramente sabrás que te encuentras dentro del juego «Dragon's Lair» y dentro, a su vez, de su nueva versión en 3DO. Como ya es regla general en los programas adaptados

para este formato, los gráficos y los efectos de sonido digitalizados son excelentes, a lo que hay que añadir que gracias a la capacidad del CD-ROM podremos ver todas las escenas que aparecen en la versión original del juego.

## SANCTUARY WOODS MULTIMEDIA CORP.

Casi la totalidad de los títulos que presenta esta firma consisten en combinar una sencilla y convencional historia con imágenes y sonido interactivo. «Shelly Duvall's, It's a Bird's Life», es un programa protagonizado por la famosa actriz, a la que acompañan vídeo clips y gráficos con muchos coloridos, que animan a los niños a participar en la historia que se les cuenta. Algo más maduro, en lo que a humor se refiere, es el programa «Dennis Miller That's News To Me». El popular humorista no interpreta un simple show en el que él aparezca de pie contando chistes, sino que sus «gracias» están acompañadas de distintas imágenes, vídeo clips y música. Por la naturaleza del programa, éste se recomienda sólo a mayores de 18 años.

## SOFTWARE TOOLWORKS

«The Animals», el famoso programa que nos descubre la fauna que «guarda» el zoológico de San Diego, es la presentación de esta compañía en el formato 3DO. Pero Software Toolworks no sólo diseña «remakes» de excelentes juegos, sino que crea programas educativos del estilo de «The 20th Video Almanac» y «Ocean Below». El primero repasa la historia del siglo XX y el segundo bucea en las profundidades de los mares. Por el lado lúdico, Software Toolworks nos presenta dos títulos bien dispares: «MegaRace» y «Dragon Tales»: en otras palabras, excitantes carreras de co-

ches del futuro y mitológicas historias medievales.

## SPECTRUM HOLOBYTE

La famosa nave Enterprise volará muy, muy suave en la versión 3DO de «Star Trek: The Next Generation». Aparte de contar con todos los personajes de la popular serie de televisión, el programa dejará oír sus voces digitalizadas. Y las historias que nos reserva esta nueva aventura de «Star Trek» están muy a la altura de la clásica serie americana.

## TETRAGON INCORPORATED

Esta compañía presenta «Griders», que viene a ser una aventura gráfica con toques de JDR y con un fondo de dibujos animados que revoluciona toda la historia. La estética del juego es muy «elegante», gracias a los estilizados gráficos que se han empleado, al igual que por su banda sonora.

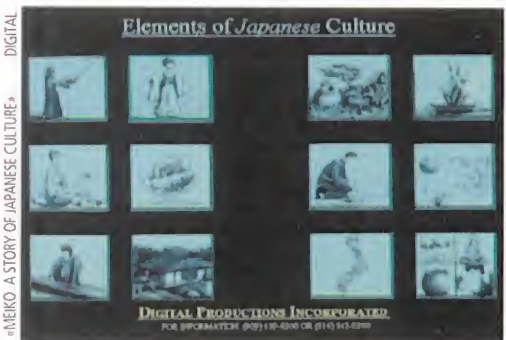
## VIDEOACTV

Los más clásicos personajes de cómic, entre los que veremos a Superman, Bugs Bunny, etc..., serán los protagonistas de «Toontime». Gracias a este programa, seremos testigos de las evoluciones de estos dibujos animados.

## VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

«Demolition Man» se basa en la película de Stallone, y cuenta con escenas digitalizadas de la misma. Toda la fuerza de las armas y de la lucha cuerpo a cuerpo se refleja en este programa para 3DO. Por último, también está «Sewer Shark», una pelea continua contra las oleadas de mutantes de un futuro no muy lejano.

M.M.R./J.C.R.



NEKO A STORY OF JAPANESE CULTURE



STAR TREK: THE NEXT GENERATION



GRIDERS



TOONTIME



# ERBE

## TE REGALA ESTA CAMISETA

A partir de ahora encontrarás cada mes en tu tienda títulos nuevos a un P.V.P. de **1.200 Ptas.**, especialmente recopilados para ti, que también sufres la crisis, o que acabas de hacer un gasto extra al comprarte el nuevo ordenador. Bajo el nombre de KIXX nace una colección de 40 títulos que hace algún tiempo fueron super éxitos en PC.  
Y además, te regalamos esta fantástica camiseta.

Cada uno de los títulos KIXX contiene un punto que debes pegar en el cartón que encontrarás dentro de las cajas. Reúne 10 Puntos y manda tu cartón a ERBE/MCM SOFTWARE te enviaremos por correo una bonita camiseta como ésta.

**CUPONES KIXX**

<b>1</b> Punto	

**KIXX**

DISTRIBUIDO POR 

**1.200 Ptas.**



**Nº 1 EN PC/CD-ROM**  
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.  
Méndez Alvaro, 57 · 28045 Madrid  
Tel.: 539 98 72 · Fax: 528 83 63



# Imagina 94

Hay varias ferias importantes en el campo de la imagen Infográfica. De las celebradas en Europa IMAGINA es, sin duda, la más importante. En la edición de este año dos grandes objetivos que se cumplen: la enorme potencia, tan necesaria en el campo de la infografía, que poco a poco empiezan a ofrecer los equipos informáticos y, por contraste, el precio asequible a nivel de usuario avanzado. Como de costumbre, IMAGINA se ha dividido en tres secciones que han cautivado por igual el interés de un público fiel: la exposición de hardware y software para infografía, los foros y la competición de vídeos Pixel/INA.

des images

qui dépassent

l'imagination

images beyond

imagination

images beyond

imagination

images beyond

imagination

images beyond

imagination

*En la exposición de Hardware y Software de este año se ha notado un ligero descenso de la variedad de oferta en favor de unos productos más consolidados, con ordenadores y programas cada vez más potentes.*



## Un mundo en imágenes

**L**a industria internacional de la infografía tiene un objetivo: creación de imágenes sintéticas de gran calidad para un sinfín de aplicaciones, mayoritariamente de vídeo, ya que las animaciones no pueden visualizarse, de momento, en tiempo real con los coloridos y velocidad que tiene un vídeo. En este sentido se sienten muy cómodos trabajando en plataforma Silicon Graphics, que no es sólo el tipo de ordenadores que mayor potencias y prestaciones ofrece sino que, puesto que tienen claro que estos ordenadores sólo se usan para infografía, tienen un alto grado de especialización en este área, con salida de serie para conexión a vídeo de alta resolución, etc...

Se confirma así el afianzamiento de Silicon Graphics como líder del sector, con poca presencia de Pc y casi nula de Mac y Amiga. La fuerte bajada de precios de Silicon Graphics unida a un aumento de las prestaciones en el nuevo INDY2, es el origen de esta hegemonía. Por otra parte, modelos como el ONIX, que en otros tiempos eran considerados lo máximo a que podía aspirarse, con unos precios muy elevados y que eran de muy rara aparición, son ahora moneda corriente en cualquier stand.

Para Pc se presentaba una plataforma de realidad virtual de "bajo costo" (si es que así se puede llamar a un precio de "sólo" varios millones) y algunos sistemas de animación y render basados en 3D Studio.

A través de 3DStudio o Animator, el Pc está siempre presente cuando se trata de renderizar imágenes cuya visualización no necesita

adaptarse al tiempo real, ya que hasta el momento no existen PC capaces de hacer esto con la resolución necesaria. Varias producciones de las presentadas en el certamen de vídeos infográficos habían sido realizadas con PC, con ayuda de los programas 3D Studio para el render y Animator Pro para las animaciones. Por otro lado están siendo comercializados una serie de accesorios (y es de esperar que en breve saldrán más) que trasladarán los avances de la infografía al hogar, que es en el fondo el objetivo final de los desarrolladores en esta industria.

### Realidad Virtual para todos los públicos

Los cascos utilizados en sistemas de Realidad Virtual hasta hace poco tiempo tenían un precio desorbitado que los hacían casi inal-

canzables por el gran público. Este precio (cercano a los tres millones de pesetas) se ha dividido ahora por tres y, aunque en la práctica siguen siendo inaccesibles al usuario doméstico, al menos ahora se posibilita su adquisición por empresas, desarrolladores, departamentos de investigación etc..., lo que hace prever que en una segunda fase no muy lejana, el precio debe situarse en torno a las 100.000 pesetas, lo que posibilitará un mercado de consumo masivo.

Además del precio (que no es poco), los cascos de las primeras generaciones presentaban dos serios inconvenientes. El primero era el tamaño, el peso y la consecuente incomodidad de uso que provocaba en el usuario. Este volumen y peso ahora se ha reducido en los nuevos cascos abiertos. Por otro lado, el nivel de resolución que eran capaces de ofrecer los visores de cristal líquidos estaba muy lejos





Cascos de Realidad Virtual, Gafas Estereoscópicas de cristal polarizado y conexión por infrarrojos, algunas aplicaciones de Render funcionando bajo PC y novedosos programas para la plataforma Silicon Graphics han sido los platos fuerte de esta edición.

de considerarse óptimo. Esto se ha mejorado bastante con los nuevos cascos del tipo CRT (Cathodic Ray Tube), que consiguen un nivel de resolución bastante parecido a lo que es una televisión normal (625 líneas). Esto significa en la práctica un aumento de unas cuatro veces en la resolución hasta ahora habitual.

Puesto que un Pc normal no es capaz de generar, por el momento, imagen estereoscópica (en relieve) en tiempo real para cada uno de los pequeños monitores que están incluidos en las gafas del casco, se colocan dos tarjetas gráficas auxiliares (una por cada ojo) cuya única finalidad es proporcionar esta imagen con un nivel de resolución y rapidez que resulte aceptable para el ojo. Estas tarjetas de vídeo especiales contienen sus propios microprocesadores, independientes del instalado en la placa base del ordenador, renderizan en tiempo real imágenes 3D aunque por el momento en baja resolución (320x200).

Otro de los periféricos más interesantes relacionados con la R.V. son las Gafas 3D. No hay que confundirlas con los Cascos de realidad virtual. Los Cascos permiten la "inmersión" en un entorno vir-

tual, es decir, nos sentimos dentro, mientras que con las gafas estereoscópicas podemos observar imágenes virtuales 3D pero sin sentirnos dentro de ellas, es decir, como meros espectadores externos. En cualquier caso la sensación de observar un monitor de Pc con animaciones en 3D y color real (16 millones de colores en pantalla) es más que sorprendente.

El cerebro humano recibe sensación de relieve gracias a la comparación de las imágenes que proceden de ambos ojos. Aunque las imágenes que recibimos de un

ojo son parecidas a las del otro, al estar ubicados en distinta posición, el ángulo de visión varía y estas diferencias son tanto más acusadas cuanto más cercanos son los objetos que observamos (la famosa prueba del dedo frente a la nariz, cerrando alternativamente los ojos nos produce sensación de movimiento). No hay otra forma de producir sensación de relieve que asignar a cada ojo una imagen específica, lo que sí cam-

bian son los procedimientos para hacerlo. En este caso se usan unas gafas polarizables (se puede conseguir que los cristales de ambos ojos se oscurezcan mediante determinados impulsos eléctricos) en las que podemos oscurecer a nuestra conveniencia el ojo cuya imagen no se está visualizando. El otro ojo ve perfectamente la imagen que le corresponde. Podemos mostrar, de forma alternativa, las imágenes correspondiente a cada ojo en un sólo monitor. Si esto se hace a una velocidad adecuada (digamos, 50 veces por segundo)

el ojo no percibe el parpadeo y se puede conseguir imagen 3D sin pérdida de color. El dispositivo es, a grandes rasgos, muy parecido a las Gafas Polarizables que comercializa Sega para la Master System pero frente a éstas presenta una mejora considerable: la comunicación entre ordenador y gafas no se hace mediante molestos cables, sino con un enlace infrarrojo. El costo del dispositivo es relativamente barato, si lo comparamos con el de un casco. De momento es de unas 40.000 pesetas, pero se espera que puede situarse en poco tiempo en un nivel cercano a la mitad.

*La disminución de precio de muchos de los sistemas de Realidad Virtual hace previsible que, en breve, estos sean de consumo masivo.*

ojo son parecidas a las del otro, al estar ubicados en distinta posición, el ángulo de visión varía y estas diferencias son tanto más acusadas cuanto más cercanos son los objetos que observamos (la famosa prueba del dedo frente a la nariz, cerrando alternativamente los ojos nos produce sensación de movimiento). No hay otra forma de producir sensación de relieve que asignar a cada ojo una imagen específica, lo que sí cam-

## Los forums de Imagina

Simultáneamente ha tenido lugar la celebración de unas jornadas o forums de temas relacionados con la infografía en el sentido textual de la palabra (imagen generada por ordenador). Son los denominados Forums de Imagina y es precisamente éste el apartado más interesante y vanguardista de los que componen la programación Imagina, porque en ellos no sólo se presentan los logros de muy variados departamentos de investigación de universidades y empresas privadas, sino que se exponen incluso temas en desarrollo o investigaciones en proyecto, lo que en cierta medida anticipa por dónde van a evolucionar las tecnologías, el software, las comunicaciones, etc...

Este año han estado divididos en seis sesiones de las que hacemos un breve resumen de contenidos.

### Los juegos Virtuales

Con la participación de destacados ponentes de la industria del videojuego internacional (incluido el Director General de Sega-Japón), tuvo lugar este interesante forum donde, entre otras cosas se anticiparon las estrategias para el próximo año de Sega, 3DO y otras marcas especializadas en el uso del ordenador como plataforma de entretenimiento. Yuzo Naritomi habló de la eficaz expansión de Sega en USA y de su intención de poner en el mercado un dispositivo que permitirá a los usuarios de Megadrive conectarse de forma remota con otros u otros jugadores, usando la línea de teléfonos y combinando la voz y la transmisión de datos informáticos. Robert Faber de 3DO presentó algunos de los ejemplos más notables de software disponible para 3DO y otros en desarrollo, haciendo especial hincapié en que se trata del único sistema de entretenimiento informático de 32 bits disponible actualmente.

Michael Dulton de Iwerks mostró un sistema de entretenimiento colectivo denominado Virtual Adventure donde se presenta "La expedición al Lago Ness". Este producto está pensado para ser utilizado en parques de atracciones. El módulo de juego permite hasta 6 jugadores simultáneos por cada una de las naves. Hasta 8 naves pueden intervenir en la misma aventura. En cada nave hay un piloto, un comandante, dos operadores de periscopio y dos encargados de manejar los brazos robóticos. Las armas no matan, sino que paralizan o adormecen temporalmente a los monstruos, para no fomentar la violencia, lo que provocaría el rechazo de los padres. El viaje



completo puede durar de 6 a 10 minutos, dependiendo de la pericia de los jugadores. Todos ellos ven, en una misma pantalla, la representación de un fondo subacuático infográfico, con monstruos renderizados en tiempo real de una gran calidad y resolución. Cada una de las naves puede ver las evoluciones de las otras si es que entran dentro de su campo de visión. De esta forma la interactividad es colectiva.

Rachel Carpenter presentó el que tal vez pueda ser considerado como el experimento colectivo masivo más grande de todos los tiempos. Se trata de Audience Participation que fue presentado por primera vez en el Siggraph de las Vegas. En él participaron casi 200.000 personas. Cada una de ellas tenía en su poder un pequeño palito con dos lados, una roja y otra verde. En esta especie de "democracia electrónica" cada persona mostraba el lado rojo o verde según la opinión que le merecían los distintos tests. Unas cámaras de TV analizan el color de cada uno de los palitos y, en tiempo real pueden tomarse decisiones porcentuales: por ejemplo puede hacerse un recuento de votos en milésimas de segundos, para varios cientos de miles de personas. Pero la cosa no queda ahí, porque el análisis de color de esta señal puede tratarse de diversas formas. Por ejemplo, aunque parezca increíble se presentó un juego de tenis colectivo para 200.000 jugadores. En una pantalla gigante del tipo de las que hay en los campos de fútbol se mostraba la pelota y las raquetas izquierda y derecha. El movimiento de las raquetas (hacia arriba o hacia abajo) está determinado por el porcentaje de palitos rojos o verdes. Si todo el mundo muestra el rojo, la raqueta sube. Si muestran el lado verde, la raqueta baja. Si la mitad del público muestra rojo y la otra mitad verde, la raqueta se centra en señal de equilibrio. De esta sencilla forma se consiguió la meta de fabricar ¡el videojuego interactivo más enorme de la historia!





# Imagina 94

## Las nuevas Fronteras de la Percepción

**D**avid Warner, de la Universidad de Loma Linda, neurocirujano y experto en bio-cibernética explicó las aplicaciones de la informática e infografía en el campo de la ayuda a las personas discapacitadas, provistas de interfaces especiales adecuados a su grado de movilidad. Punteros accionables por el movimiento del cuello, un sistema de tracking o seguimiento del movimiento de los ojos, etc... Con estos interfaces puede hacerse lo mismo que con un ratón o un teclado, si bien se requiere entrenamiento especial. Según Warner la mayor satisfacción que obtenía de sus experimentos era observar como personas que habían perdido todo interés por la vida, recuperaban las ganas de participar, comunicarse con los demás y sentirse seres vivos!

David Cole presentó su Immersive Dolphin Encounter. Se ha demostrado la eficacia que tiene en el tratamiento de varias patologías de la mente el contacto prolongado con los delfines. Estos animales parece que transmiten un grado de confianza y relajación mayor que los propios seres humanos, por lo que algunos enfermos experimentan mejoría en el contacto prolongado con ellos. Como esto no es siempre posible en la realidad, Cole diseñó su interface de simulación que permite casi el mismo grado de contacto con delfines virtuales. Esto hace posible además, dirigir mejor la terapia sin exponerse a factores medioambientales y otro tipo de imprevistos. ¡Los delfines virtuales nunca se cansan!

Masaki Fujihata presentó su NanoArt. Se trata de expresiones artísticas que sólo pueden ser captadas por medios infográficos, ordenadores y otros dispositivos electrónicos. Fujihata, con ayuda de especialistas y utilizando sofisticados procedimientos químicos, logró hacer una escultura metálica de sólo varias milésimas de milímetro de tamaño. Obviamente su observación sólo es posible con potentes microscópicos electrónicos. Es un ejemplo de sensaciones que escapan a la percepción por su pequeño tamaño. Pero Fujihata, no contento con esto, investiga también en el área contraria. Formas de expresión que no pueden ser captadas por su enorme magnitud. En este sentido llevó a cabo el experimento Fuji, donde él y varios miembros de su equipo, provistos de GPS (aparato que permite conocer en qué lugar de la tierra nos encontramos en cada momento) que estaban conectados a ordenadores portátiles, realizaron una excursión al monte Fuji de Japón, subiendo por una ladera y bajando por la opuesta. Posteriormente pusieron los datos obtenidos en un programa de CAD que permitió, visualizar en 3D los contornos del monte Fuji.



Guillaume Thibault presentó un escáner láser que permitía captar imágenes reales con gran precisión. Como ejemplo mostró las imágenes obtenidas en un jardín de una estatua ecuestre que necesitaba ser reparada. Al no ser imágenes vectoriales, se reproducían incluso las texturas con fidelidad. Utilizando este procedimiento se está pensando crear un museo virtual sobre el Partenón que reúna las imágenes digitalizadas de los restos de frisos repartidos por todo el mundo. ¡Una vez recompuestas las imágenes, podría observarse el aspecto original del edificio!

## Actores Virtuales

**E**n el campo de los actores virtuales cada vez se avanza más a la hora de imitar los gestos reales y las expresiones mientras se habla, aspecto éste muy complejo de sintetizar. La dificultad principal radica en que los fonemas no se corresponden con los visemas (aspecto visual de la pronunciación, forma de los labios, etc...), ya que a menudo la persona que habla conserva la expresión facial del fonema pronunciado hace unos instantes, mientras que otras veces, prepara, por así decirlo, su rostro para el fonema que va a pronunciar después. Al no existir una correspondencia lineal resulta difícil sintetizar con realismo la vocalización de textos basándose en datos almacenados en una especie de diccionario de visemas.

Didier Pourcel presentó el sistema de análisis de actores reales que se ha utilizado para crear los clones o actores sintéticos de la película "Veinte mil leguas de viaje submarino", que es, hoy por hoy, la que mejores resultados ha conseguido en este campo.



En una primera fase de creación del clónico (Vactor) se digitaliza la información correspondiente a los diálogos de la película. Para ello se pintan en el rostro del actor unos puntos de pintura metálica, en sitios claves como los párpados, labios, cejas, etc... Una cámara recoge estos desplazamientos y permite que un ordenador, en tiempo real, cree una base de datos con los movimientos faciales que implica la conversación.

Con el mismo procedimiento de los puntos metálicos colocados en rodillas, codos, pies y cabeza, puede crearse una base de datos con la secuencia exacta de movimientos que implica la forma de andar, correr, saltar, etc... de un actor real. La siguiente fase es modelizar al actor utilizando un escáner 3D. De esta forma conocemos las proporciones, altura, volumen muscular, etc...

Por último se escanea el rostro del actor obteniendo una imagen plana, lo más real posible, de su rostro. Esta se utilizará después, en un proceso conocido como "mapping", para ser ajustada a los volúmenes de su rostro. Esto es precisamente un aspecto diferenciador respecto de procedimientos anteriores para crear vactors, ya que hasta ahora se utilizaba una textura del tipo piel humana para aplicarla sobre el rostro.

Los resultados de todos estos análisis son colocados en una base de datos que constituyen el clónico de ese actor. A la hora de renderizar una determinada escena se le dan los parámetros de la acción que queremos, en qué dirección y con qué diálogo y ¡Voilà!, el ordenador hace lo demás.

A la pregunta realizada al propio Richard Bohringer, que aparece en estas imágenes, sobre si no temía que los vactors acabasen con la carrera de los actores reales, respondió que no era un tema preocupante y que muy al contrario, se encontraba muy excitado por el experimento, orgulloso de ser el primer actor con clónico. Le pareció igualmente fascinante el hecho de que no envejeciera y dijo que le producía una gran satisfacción saber que su vactor iba a ser capaz de seguir haciendo películas cuando él ya no pudiese hacerlo, ¡incluso después de muerto!



## Efectos Especiales Infográficos



**P**odemos distinguir en los efectos especiales una categoría cuya finalidad es precisamente que no sean vistos por el espectador. Digamos que se preparan, que no están destinados a que los vea el público y es simplemente para superar dificultades de rodaje bien para evitar costos de producción que serían demasiado elevados, etc...

Algunos ejemplos de estos trucos se consiguen con la técnica de matte painting. Esta es una técnica tradicional, tan vieja como el cine y consiste en incrustar una ilustración pintada por un artista en una imagen de una toma real, esta técnica siempre se ha utilizado en el cine tradicional mediante un trucaje óptico y ahora se hace con trucaje digital. Bueno ¿qué es lo que se aporta? Se puede cortar, pegar, multiplicar las capas, dar distintas texturas, todo lo que se puede hacer con otros sistemas digitales.

Otra aplicación muy popular con resultados bastante espectaculares es el morphing. Es una técnica de hace algunos años que se ve muchas veces en clips publicitarios especialmente y ahora gracias al trucaje digital se pueden digitalizar las imágenes y filmarlas en 35 mm. Se pueden integrar efectos de morphing también en el cine. Esta técnica ha logrado resultados muy logrados en manipulación genética. Por ejemplo, un envejecimiento del personaje. Otra aplicación es el sector de la restauración de películas. Hay muchas películas que están deterioradas y gracias al trucaje digital se pueden restaurar con gran perfección.

Otra aplicación importante del trucaje digital es poder hacer desaparecer las maquinarias, ocultar elementos del rodaje (micrófonos, cables, etc...) Mientras que en el pasado se intentaban camuflar al máximo, ahora se pintan de colores llamativos como verde o azul para que puedan diferenciarse del entorno a la hora de operar con ellas. Ya en los rodajes puede uno no preocuparse por ejemplo de los cables, soportes, de todo los elementos que molestan. Antes se intentaban camuflar por medios artesanales y ahora se dejan sin más, ¡incluso se pintan en verde brillante para que el software pueda detectarlos y borrarlos automáticamente, sustituyéndolos con otros extractos de la imagen!

Mark Dippé, de Industrial Light & Magic disertó sobre los efectos especiales de Jurassic Park. Explicó paso a paso como tuvieron que convencer a Spielberg de que la infografía era la solución que estaba buscando para conseguir el máximo realismo en la película que ha resultado ser una de las más taquilleras de todos los tiempos. Tuvieron que reinventar el movimiento de estos animales, nunca filmados en la realidad, basándose en videos de elefantes o de aves truces (entre ellos mismos surgió la polémica de tratar a estos animales como pájaros o reptiles) y de otros animales con los que tuviesen relación estrecha los dinosaurios. Del mismo modo tuvieron grandes dificultades para mover con realismo el Tiranosauro pues se daba la paradoja de ser una gran masa que se suponía pesada y enérgica (el suelo temblaba a su paso) y al mismo tiempo era lo suficientemente ágil como para atrapar presas como el gallinimus, de movimientos muy rápidos. ¡Se desconoce cómo superó la prehistoria este aparente contrasentido!

## Las superautopistas digitales

**E**stán basadas en la idea propuesta por el presidente Clinton a la industria americana y han tenido una respuesta e impacto masivo. Robert Zitter presentó experiencias con la televisión interactiva de Orlando que se inaugurará en unos días, lo que supondrá que varios miles de hogares estadounidenses tendrán acceso a más de 500 canales interactivos.

Pavan Nigam, de Silicon Graphics, habló del futuro del teleordenador, en el cual, igual que ahora nos conectamos a una red como Internet o CompuServe, en breve podremos hacerlo con un ordenador con capacidad gráfica equivalente a la televisión en lo que a colorido, resolución y animaciones se refiere. Nigam es el máximo responsable de Silicon Graphics para todos los temas de Interactive Media Group. Junto con su equipo, ha puesto en marcha la televisión interactiva de Orlando.

Otros invitados como Alain Le Diberder, de la televisión francesa, pusieron también de manifiesto sus avances e investigaciones personales en este interesante área. Intervino también el Director General de Medialab, Jean Frédéric Samie (que es la empresa de Canal + Francia que más producciones infográficas realiza).



Yuzo Naritomi, Presidente de Sega Japón, anunció el lanzamiento de un interface para Megadrive de conexión remota multiusuario.





## Las Comunidades Virtuales

**E**l japonés Toshihiro Anzai es el inventor del arte Renga, una modalidad de arte sintético compartido, que presentó en el forum "Las Comunidades Virtuales". Se basa en la pintura de cuadros multiusuarios y él mismo nos explica su experiencia: En un primer momento pedí a una colega que me enviase una imagen de base a través de modem. Se trataba de un boceto escaneado, en blanco y negro, con unas formas femeninas. Se la devolví con algunos cambios y ella me respondió con otra imagen. Al principio se trataba más bien de una acumulación de datos, más que de una modificación de los mismos. Ella puso formas, yo di color, ella añadió texturas, etc... Por otro lado, no pensábamos en cambios de la imagen por el miedo a borrar porque esto pudiera ser ofensivo para el otro artista. En la siguiente serie hice una foto de mis pies y ella invirtió la imagen. Añadió una forma de chica y una serie de números.

Por último, Nakamura (así se llamaba la artista) me envió un CDROM lleno de posibilidades de continuación, con una foto suya y un texto que decía: "¿Y ahora que?" Yo seleccioné su foto y se la reenvié. Toshihiro Anzai mostró una gran variedad de cuadros de arte Renga para demostrar la viabilidad de este procedimiento de arte compartido.

Carl Loeffler es Director de proyectos en materia de Realidad Virtual en la Universidad de Carnegie Mellon. La primera aplicación desarrollada en este sentido se denomina "FunHouse". Es algo parecido a lo que se pueden encontrar en algunos parques temáticos de Estado Unidos. Cada persona puede elegir una apariencia con la que se sienta identificado; este fenómeno se llama teleexistencia. Por otro lado hay que desarrollar un interface de uso lo más sencillo posible. En "FunHouse" se instaló un platillo o máquina voladora donde el usuario pudiera actuar. Puede pilotar, variar el punto de vista del usuario en función del rumbo del vehículo, etc.

Para la compañía Ford también han creado un estudio de diseño virtual para que sus ingenieros puedan estar en cualquier parte del mundo. Con este sistema pueden asistir virtualmente a todas las exposiciones de automóviles e interactuar con ellas. Pueden, por ejemplo, abrir las puertas del coche, levantar el capó, conducir de forma virtual por cualquiera de las pistas de entrenamiento disponibles, etc. El sistema se presentó con éxito en el museo Guggenheim de Nueva York para producir una aplicación de Realidad Virtual con la que reconstruir monumentos.

También han creado la ciudad virtual VirtualPolis. Fue presentada en Viena en el 93 y se hizo una comunicación con Carnegie Mellon y con Tokio. VirtualPolis tiene 3 ciudades 3D y está

habitada por los participantes. Allí ven justamente todo lo que existe en una ciudad: domicilios, parques, tiendas. Es un prototipo de entorno 3D habitable, con infinidad de participantes. Existe la propiedad privada, pública. Un interface para telecompra, distracciones, etc... Hay incluso discotecas. Existe la teleexistencia. Pueden verse unos a otros. Pueden mover objetos, girar la cabeza, las manos, caminar, desplazar cosas, etc... Hay adultos, niños, etc... Por ahora en un prototipo. De hecho están colaborando con George Romero (director de La noche de los Muertos Vivientes) para una película "La Ciudad Virtual" que por primera vez utilizará tecnología de realidad virtual para su producción.

Atsua Yoshida, presentó, por su parte, Habitat, un software compuesto por 2 CD-ROMS y 2 floppys con un soft que permiten la comunicación -interacción visual online- en un entorno virtual. Hoy por hoy se sabe muy poco del sistema de comunicación visual y su influencia en la comunicación

humana, por lo que este proyecto basado en el diseño de un interface máquina-hombre ha implicado muchos estudios sobre el comportamiento social. Para hacer una demostración el propio autor se conectó con Habitat, en Tokio. "Tenemos como terminales cinco posibles tipos de ordenador. Voy a usar Mac, para ello utilizaré el soft correspondiente y un modem normal de 2400 baudios con el que haré una llamada a Tokio para entrar en Habitat. El sistema es capaz de soportar 45 usuarios simultá-

neos. La unidad funciona 24 horas al día. Se trata de zonas o regiones como el parque, la casa, la tienda, habitación, etc... En principio el sistema te asigna una casa. Muestra una representación en el mundo virtual. Se puede andar y gesticular. Cambiar de identidad, pasar desapercibido y no comunicarse con nadie, saltar, desplazarse, golpear, alzar las manos, sentarse en una silla, agacharse, salir de habitaciones, etc... Hay muchas acciones posibles. Cada día las cosas aumentan, cada día hay más usuarios. Podemos incluso cambiar de sexo si queremos. Habitat tiene 9000 usuarios, de los cuales entre 700 y 1400 pueden considerarse participantes muy asiduos. Hay un autobús para mover a las personas. Ver las noticias en el tablón de anuncios. También está el free market (mercado de ocasión), etc..."

En Habitat, el 55% de los usuarios tiene entre 20 y 25 años de media. Hay hombres, mujeres e híbridos. El tiempo de acceso es de 8 horas mensuales, aunque depende del jugador. El tipo de conversación más habitual coincide plenamente con la que pueden tener unos vecinos en una zona residencial. Una curiosidad: ¡A las personas no les gusta trabajar en el mundo virtual!

Domingo Gómez



## La competición Pixel-Lina

En cuanto a la competición oficial Pixel/INA de videos infográfico se dividió en 10 apartados diferentes. En cada una de estas reñidas áreas, resultaron ganadoras las siguientes obras:



**Escuelas/Universidades:**  
The Hit, de Jordi Moragues,  
España  
Producida por Universidad de las Islas Baleares.



**Ficción:**  
Inter Galactic Interface, de Takahiko Akiyama,  
Japón  
Producida por Links



**VideoClip:**  
Stand by me, de Pascal Vuong,  
Francia  
Producida por Cougar Films/Riff



**Investigación:**  
2000 Leguas de Viaje Submarino,  
de Didier Pourcel, Francia  
Producida por Gribouille



**Simulación/Visualización:**  
Tasse de thé, de Bruno Simon,  
Francia  
Producida por Renault Design



**Arte**  
Tableau d'Amour, de Beriou,  
Francia  
Producida por Agave/Canal+



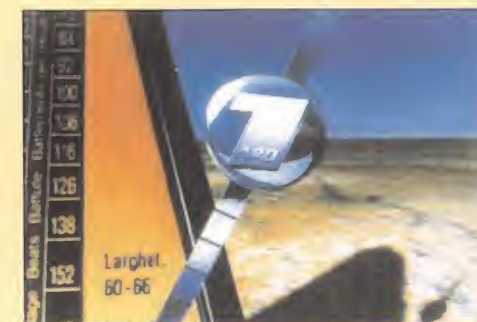
**Animación 3D**  
Koa la Rana, de Fantome,  
Francia  
Producida por Fantome/Canal+



**Efectos Especiales**  
Jurassic Park, de Steven Spielberg,  
USA  
Producida por ILM



**Publicidad:**  
Smirnoff "Message in a bottle" de The Mill,  
Inglaterra  
Producida por Spots



**Cabeceras de TV/Créditos:**  
Musikstreifzüge, de Pokorny/Staff/Zauner,  
Alemania  
Producida por Alexander Hefter



# EL FUTURO HA LLEGADO

**E**ntre el diecisiete de febrero y el ocho de marzo, unos extraños acontecimientos sacudieron la ciudad de León, como un terremoto, haciéndola estremecerse hasta sus cimientos. El Salón de las Artes de la Diputación de León, el Salón de la Obra Cultural de Caja España y la Catedral, se asentaron como los vértices de un triángulo en cuyo interior se desarrollaron unos fantásticos sucesos que abrieron los ojos a todos los que por allí circularon, a un mundo nuevo, alucinante e inimaginable para la mayoría de la gente hace tan sólo unos pocos años. León se convirtió, entre el diecisiete de febrero y el ocho de marzo, en la capital española de la contracultura digital, el cyberpunk y los mundos virtuales. Esta es la crónica de todo lo que allí se pudo ver, tocar..., y sentir.

## CAPÍTULO 1

### VIAJE ALUCINANTE A LA REALIDAD VIRTUAL

**L**eón es una ciudad tremendamente bulliciosa y llena de vida. El primer sitio al que se dirigieron nuestros pasos entre el gentío estaba ubicado en una de las más importantes plazas del lugar. Pero ya antes de llegar allí, las sorpresas saltó. Al pasar junto al Ayuntamiento no pudimos dejar de apreciar los primeros síntomas que indicaban que la ciudad no estaba siendo la misma durante el tiempo que durase la exposición. Justo delante de nosotros estaba el "Venturer".

El "Venturer" es una curiosa máquina que combina el cine con la simulación llevada al extremo. El intrigado paseante podía subir en él y disfrutar —durante un período de tiempo que se nos antoja brevísimo— de la sensación de vivir en primera persona una carrera de Fórmula 1, un viaje en avión o incluso un vertiginoso descenso por una pista de esquí. Las espectaculares imágenes se mezclaban con el movimiento de la máquina para crear una "realidad" palpable.

Seguimos en nuestro caminar y nuestra vista se dirigió hacia el inmenso cartel que identificaba, sin lugar a dudas, el emplazamiento del Salón de las Artes de la Diputación de León, en el que se podía observar la siguiente leyenda: "León Capital Virtual Año Cero. Vértigo Virtual". La aventura acababa de comenzar.

La empresa organizadora de la exposición, Realidad Virtual, S.L., ideó una concepción sumamente original de la muestra, convirtiendo al asistente en un viajero que iniciase un verdadero "tour de force" a través de un laberinto de imágenes y experiencias interactivas, comenzando en el 2D, y finalizando en la Realidad Virtual.

**¿Qué son los Mbitis? Se trata de seres "vivos" artificiales que nacen, crecen, se nutren y mutan...**

La primera visión se centraba en una serie de videoconsolas Sega que, para nuestra desgracia, se encontraban permanentemente ocupadas por el público, que no paraba de jugar con cartuchos como «Toe, Jam & Earl 2», «Flashback», «Corporation», o CD's como el genial «Silphed». Pero esto era sólo el principio, ya que, más adelante, nos esperaba una pequeña sala en la que un vídeo nos informaba sobre lo que podíamos esperar de este «Vértigo Virtual».

#### LOS MBITIS ANDAN SUELTOS

Subiendo a la segunda planta, una inmensa sala aparecía ante nuestros atónitos ojos con todo tipo de montajes sobre soporte PC 486, dedicados a múltiples simulaciones: de vuelo, juegos como «The 7th Guest» o «Dracula Unleashed», universos caóticos, atractores..., y los Mbitis. ¿Qué son los Mbitis? Nacen, crecen, se nutren, mutan..., seres "vivos" artificiales, creados por los científicos españoles Federico Morán y Juan José Merello. Los Mbitis, son, en pocas palabras, el más serio experimento sobre vida artificial llevado a cabo en nuestro país.

Tras esta experiencia llegamos al mundo del holosonido, porque hay que tener en cuenta que no sólo de imágenes se nutre el visitante. Un montaje diseñado por el artista y programador Mariano Lozano nos permitía utilizar un par de baquetas para percutir sobre dos octopad creando efectos y frases musicales, al tiempo que diversos proyectores hacían aparecer texturas en el recinto. Aún queríamos ver más. La exposición comenzaba a ser adictiva, y no nos quedó más remedio que visitar la tercera planta.

#### RETROSPECTIVA Y MUNDO VIRTUAL

En la sala de proyecciones sita en la zona superior del Salón de Artes nos topamos con la retrospectiva "Art Futura 90-93", una de las muestras más importantes en España. Trabajos de Moebius, Laurie Anderson, Karl Sims o William Gibson





# CIUDAD VIRTUAL



sorprendían al público que contemplaba las imágenes que allí aparecían.

Sin embargo aún nos quedaba lo mejor, el final del paseo..., el mundo de la Realidad Virtual. Cuatro equipos, tres multipropósito basados en PC y uno de alta resolución, el «Dactyl Nightmare» de la empresa Virtuality, nos esperaban con los cascos abiertos. La tentación de probar este último fue demasiado grande, por lo que no nos resistimos en demasía. Vueltas y más vueltas alrededor de un espacio virtual en busca de un «alter ego» al que aniquilar, con la amenaza constante de un gigantesco pterodáctilo que al grito de «Freddy tiene

hambre» se lanzó hacia nosotros con las fauces abiertas... Escalofriante.

Pero todo llega a su fin, y la exposición no podía ser una excepción. Pero no sin antes echar un vistazo a los múltiples objetos plenamente cyberpunk, revistas como Wired o Mondo 2000, y programas de ordenador que allí se exhibían. Salir y ver la luz del sol provocaba un pequeño shock, pero después de lo que habíamos visto, tampoco nos afectó demasiado, mientras caminábamos ensimismados en nuestros pensamientos en busca de nuestro próximo destino, el Salón de la Obra Cultural de Caja España.

## CAPÍTULO 2

### PERDIDOS EN EL CIBERESPACIO

Cuando se organiza una muestra, se organiza bien, como «Vértigo Virtual». Por tanto, todo no se podía limitar a la exposición a la que hemos hecho anterior referencia. El complemento ideal consistió en la proyección de películas como «Tetsuo II» o la archiconocida «The Lawnmower Man», y una serie de conferencias que versaban en torno a todo lo que rodea a esta maravilla de la Realidad Virtual. La fortuna quiso sonreírnos permitiéndonos asistir a una de las más interesantes, con John Perry Barlow como orador de excepción.

No todos los días se conoce a alguien como John Barlow, ni se tiene la oportunidad de estrechar su mano. Unos viejos pantalones vaqueros, unas botas y una simple chaqueta hacen pensar que Mr. Barlow pertenece a esa clase de personas ante las que no se puede permanecer impasible. Apasionado y reflexivo al mismo tiempo, este antiguo ranchero de Wyoming es considerado en muchos sectores como uno de los grandes «gurús» de la cultura cyberpunk. Nadie podía sospechar, ni siquiera él mismo, cuando se dedicaba a escribir letras para las canciones de Grateful Dead, que un día se convertiría en abanderado de una generación de usuarios de la informática involucrados en lo que se ha dado en llamar la contracultura digital.

#### OTRO MUNDO, OTRA VIDA

La historia de como el ser humano pasó de la representación de animales y objetos en la prehistoria, a la casi inmediata transmisión de información por los canales de una red —y todo lo que ello implica—, llevó a John Barlow a realizar un concienzudo análisis sobre el futuro de la comunicación entre los hombres, y la posibilidad de una existencia alternativa, una «existencia virtual» en el ciberespacio. Una existencia amenazada por la posible intromisión de organismos gubernamentales en la intimidad de los usuarios de Internet, una de las mayores redes del mundo, contra la que él lucha a través del Electronic Frontier Foundation (EFF).

Teorías avanzadas para un tema en el que aún queda mucho camino por recorrer. Sin embargo, cada vez se hace más palpable el futuro. En sus propias palabras, a modo de ejemplo, Estados Unidos estaba pasando de ser un país real, fabricante de múltiples productos, a un país virtual en el cual lo que prima es la planificación y la manipulación de la información.

Pero aún existe gente para defender los derechos de todos aquellos implicados en el tema de la comunicación (¿del futuro?) y su intimidad. Al fin y al cabo, en una red en la que continuamente se intercambian mensajes de todo tipo, y en la que las personas se muestran como quizá no lo harían con un contacto directo cara a cara, se hace realidad el chiste de Mr. Barlow en el que mientras un perro teclea una frase en un terminal, un congénere le mira y le espetta: «¡Y nadie sabe que eres un perro!».

Sí. John Barlow es como el profesor que todos quisimos tener en la Universidad.



## CAPÍTULO 3

### FUSIÓN MÍSTICA

Uno de los platos fuertes de toda la muestra tuvo un escenario espectacular, majestuoso y hasta impensable: la Catedral de León. Y más concretamente, su claustro. El alma del visitante se encoge ante la grandeza de uno de los monumentos más representati-

vos de nuestra herencia cultural. Pero en aquel momento, el espíritu no buscaba la unión mística con Dios, sino la belleza de la luz, de la luz de la Gloria.

El espectáculo así bautizado, «Lumen Gloríae», obra del artista Pedro Garhel, consistía en una actuación en la que se producía una fusión total de música y luz, una fusión del hombre con el espacio arquitectónico y el espacio virtual. Una representación cuya preparación llevó a Garhel a fotografiar y escanear las vidrieras del edificio para, posteriormente, y con la colaboración del equipo técnico de Realidad



Virtual, desarrollar un paseo virtual por el interior del templo, uno de los momentos álgidos de «Lumen Gloríae».

#### CÍRCULO DE VIDA

Como testigos de excepción de los diversos preparativos de la performance, pudimos contemplar todo el soporte técnico que arropaba al artista, con una pantalla gigante de vídeo que dominaba la mayor parte del espacio escénico. En ella, se iban a proyectar las imágenes procedentes del ordenador central, controlado en todo momento por uno de los principales integrantes del staff de Realidad Virtual, Simon Birrel.

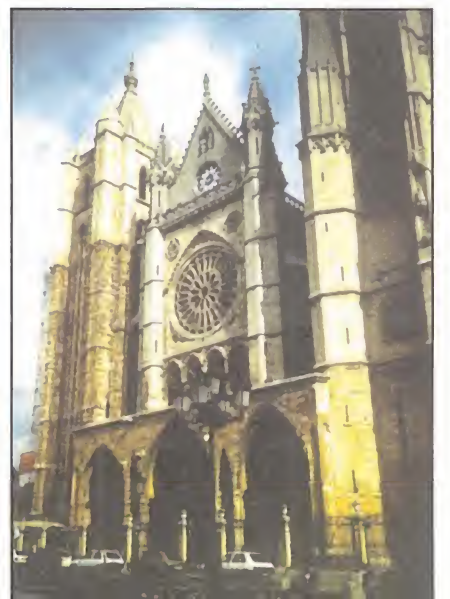
Todo comienza con la entrada del público en el claustro, que contempla como una figura blanca, completamente inmóvil, se encuentra situada en el centro del patio. Es Pedro Garhel. Poco a poco, el movimiento se hace en la estática imagen. Lento, difícil, doloroso..., un nacimiento a una nueva dimensión. El ser humano se libera de su protectora unión con el útero materno para entrar en contacto con la vida. El crecimiento, la madurez, el aprendizaje de nuevas experiencias..., una interconexión total con el entorno físico. A partir de aquí, la imagen, la luz, la danza, el fuego, el sonido, todo ayuda a crear una inquietud en los ojos y las mentes del público que invade el claustro. Por fin, el hombre se sitúa en el centro de la misma existencia. Un casco estereoscópico y un guante conducen a Garhel a un viaje alucinante que la gente contempla, al mismo tiempo que el movimiento de su creador. Por fin, se les conduce a un final similar al mismo inicio. Quietud y tranquilidad. La catarsis se ha producido.

#### EL FIN DE UN VIAJE INICIÁTICO

Prácticamente todo ha acabado ya. El recogimiento y la paz envuelven de nuevo la escena. El público se despidе y los ayudantes de Garhel se dedican a dejarlo todo tal y como estaba antes de la actuación. Pero no todo volverá a ser como antes. Es imposible.

En apenas veinte días León ha cambiado radicalmente. Sus habitantes han conocido, al igual que los ocasionales visitantes que allí se dieron cita, el futuro en directo, en primera persona. Un futuro espléndido que va tomando forma día a día. Un futuro en el que el hombre y la tecnología se presumen avanzando en unión indisoluble. Un futuro que ya está aquí, aunque no nos demos cuenta.

F.D.L.





Muy de vez en cuando surgen películas capaces de revolucionar el mundo del cine de tal manera que, a partir del momento de su estreno, toda la concepción visual de la gran industria



# THE LAWNMOWER MAN

del séptimo arte pasa a una nueva dimensión. «The Lawnmower Man» fue un film que estuvo a punto de conseguirlo. Basado, y desarrollado, en un impresionante ambiente de realidad virtual, narraba la historia de un moderno Frankenstein que, llevado de las mejores intenciones, crea un verdadero monstruo que escapa al control de la ciencia. Ahora, The Sales Curve da los últimos toques a la adaptación de la película a juego de ordenador. Un CD-ROM que tal vez consiga lo que no hizo la película: cambiar el mundo del software tal y como en este momento lo conocemos.



## Éxtasis virtual

■ THE SALES CURVE  
■ En preparación: PC CD-ROM  
■ AVENTURA

Indudablemente, la realidad virtual está llamada a cambiar la forma de entender el mundo, del modo en que lo hacemos en la actualidad. Sus múltiples aplicaciones en campos tan diversos como la industria armamentística, la medicina, la arquitectura o, por supuesto, el ocio, hacen de la tecnología más puntera de la informática la base para el desarrollo venidero de miles y miles de avances, inimaginables hasta la fecha.

Sin embargo, la teoría siempre va por delante y, pese al camino ya recorrido, el que aún queda por delante es inmenso en la práctica. Pero en campos como el cine, o el software, es mucho más fácil soñar e ir un paso más allá. Así lo está haciendo The Sales Curve con su última producción que, en breve, asaltará nuestros monitores para enseñarnos todas las sorpresas que guarda en su interior.

### DE LA NADA A LA OMNIPOTENCIA

El argumento de «The Lawnmower Man» se cimenta en el guión de la película para desarrollar un programa que, tras un primer vistazo, no puede causar mejor impresión. La historia parte de los experimentos que el doctor Angelo lleva a cabo, usando la realidad virtual como el método para

lograr un mayor desarrollo intelectual en animales. Inicialmente concebidos con un objetivo de avance científico, al tiempo que pacíficos, sus investigaciones, en realidad, están siendo financiadas por un grupo perteneciente a una agencia gubernamental, que planea servirse de los logros de Angelo en el campo militar y de espionaje. Algo que el protagonista desconocía cuando comenzó a trabajar con Jobe, un retrasado que dedicaba la mayor parte de su tiempo a cortar el césped del vecindario de Angelo. Por eso, cuando Jobe inició un imparable proceso de aumento de su inteligencia, «la tienda», como se conoce a esta agencia del gobierno, decidió prescindir de los servicios de Angelo para servirse de los poderes que, como la telequinesia, poco a poco, Jobe iba desarrollando. El único error estuvo en dejar totalmente descontrolado este proceso, de forma que Jobe llegó a dominar de tal modo su mente que se hizo casi omnipotente, al tiempo que se convirtió en un psicópata sediento de venganza y

muerte, introduciéndose finalmente, como un ente virtual, en las redes de comunicaciones con el exclusivo objetivo de dominar todo el planeta. Después de que tal hecho se produjera, Jobe trasladó a su vez al ciberespacio a varios personajes del mundo real, entre los que se encontraban el Dr. Angelo, Peter —el único amigo que Jobe tuvo en el mundo real— y Carla, la madre de éste.

Carla y Peter están encerrados en esferas virtuales que les acabarán matando a no ser que Angelo llegue a tiempo para rescatarlos y escapar del mundo creado por CiberJobe. Una tarea nada sencilla...

### MÁS QUE UN SIMPLE JUEGO

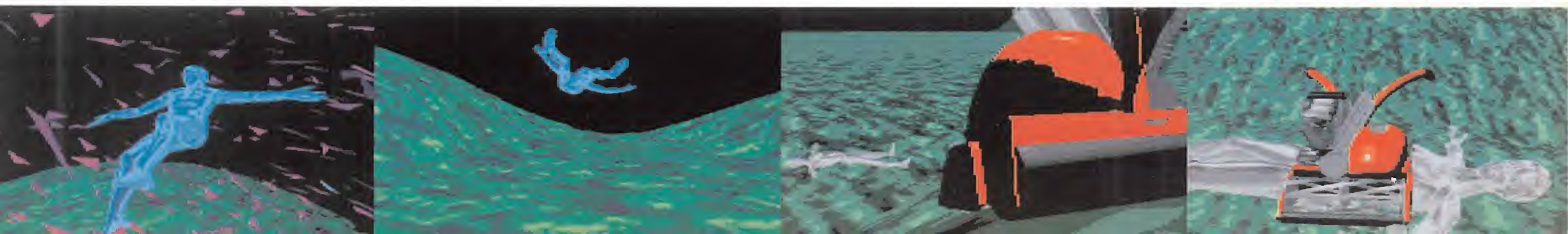
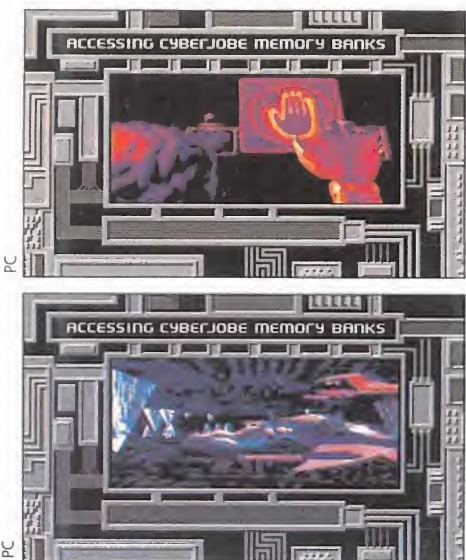
«The Lawnmower Man» irá bastante más allá de lo que podríamos esperar de un simple juego en CD-ROM, habida cuenta de que, independientemente del programa en sí, existe una fuerte y evidente conexión del mundo virtual del CD con el que se creó para la película. Así, The Sales Curve ha incluido en el disco cerca de veinte mi-

nutos de imágenes del film, que se nos ofrecerán en pantalla a medida que vayamos superando las diferentes fases.

Ya que hemos mencionado las fases, en «The Lawnmower Man» os diremos que nos esperan excitantes retos que pondrán a prueba tanto nuestros reflejos como nuestra capacidad deductiva y lógica. En principio, serán doce niveles, en los que podremos ver cómo Angelo vuela, salta o resuelve enigmas y puzzles, mientras huye constantemente del acoso al que le someterá CiberJobe.

El juego se está estructurando en base a continuas e impactantes animaciones, que se combinan con una escalofriante banda sonora y multitud de voces y efectos digitalizados. De este modo, la ambientación ciberpunk de «The Lawnmower Man» puede resultar casi perfecta. Según se afirma, ni siquiera será necesario poseer un equipo hardware demasiado potente, bastando con un 386, un lector de CD con una tasa de transferencia de 150 K/s, 2 MB de RAM y un espacio en disco duro que podremos ajustar a voluntad para una mejor calidad y velocidad de las animaciones. Si «The Lawnmower Man» cumple todo lo que promete, entrar en un universo virtual como el que se podía ver en la película puede que deje de ser ciencia ficción para hacerse ciencia realidad.

F.D.L.





# LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL



*Es un auténtico placer descubrir «La Edad de Oro del Pop Español», un original programa multimedia desarrollado íntegramente en nuestro país. Un CD-ROM de difícil clasificación, porque engloba muchas y variadas facetas, creado por y para españoles. Sus autores son viejos amigos nuestros y vuestros. ¿Acaso necesita Dinamic Multimedia más presentación?*

■ DINAMIC MULTIMEDIA  
■ EN PREPARACIÓN: CD-ROM  
■ LIBRO INTERACTIVO

Los miembros de esta firma hispana saben que es muy difícil competir en el mercado no sólo nacional sino europeo —y no digamos ya americano...—, programando software de entretenimiento (y entiéndase por software de entretenimiento aventuras gráficas, simuladores, arcades, videoaventuras, deportivos, juegos de rol...). Por esta sencilla y lógica razón, su política se basa en diseñar programas eminentemente prácticos, cuyo contenido nos afecte mucho... Así, después del fútbol y del baloncesto, otra de las "actividades" con la que disfrutamos más los españoles de hoy es la música. Y sobre todo si ésta pertenece a la edad de oro del pop español.

## SIETE PUNTOS CARDINALES

Dinamic Multimedia se ha basado en un libro que salió al merca-

do hace unos cuantos años para hacer su primer CD-ROM, pero le han dado un toque personal, no sólo en su programación y diseño, sino también en lo que referente a su estructura. El índice de este libro interactivo se divide en siete apartados: Los Nombres, Genealogía, Cronología, Los Lugares, Las Imágenes, Anecdotario y Trivia Pop.

El primer capítulo de «La Edad de Oro del Pop Español», se refiere a los nombres de las doscientas bandas que formaron esa época dorada. Aparecen en la pantalla como una lista alfabética, y si activamos cualquiera de los nombres de la misma, surgirá en nuestro monitor una composición de tres elementos: a la izquierda, vemos una imagen del grupo; a la derecha, un aparato de CD que cuenta con un botón de vídeo —accionándolo aparecerá una pantalla en el reproductor de Compact Disc que nos mostrará un vídeo-clip del conjunto—, otro de audio —si le activamos sonará una composición de la banda— y un último de discografía —que si pulsamos nos mostrará las portadas de los discos editados por el conjunto—; y deba-

jo de ambos elementos, un amplio texto con la historia de grupo.

La Genealogía es una original idea expresada mediante árboles familiares, localizados en tres ciudades españolas: Barcelona, Madrid y Vigo. En estos se explican las distintas conexiones entre las bandas, sus escisiones, nuevos miembros... La Cronología es un telegráfico pero denso calendario-almanaque sobre todos los acontecimientos sociales, políticos, históricos, culturales, etc..., desde —aproximadamente— 1978, hasta mediados de los años ochenta. Y está representado por medio de descriptivas imágenes de personajes y escenas claves en los campos antes citados. Los Lugares hacen referencia a Barcelona, Euskadi, Madrid, Sevilla, Valencia y Vigo, y explican, de cada uno, aquello que les hizo pertenecer a la

## UN DISCO REDONDO

Edad de Oro del Pop Español; en otras palabras, locales de alterne, salas de conciertos, etc...

Las Imágenes son una sucesión de fotografías de los protagonistas de ese periodo, presentadas por medio de fundidos. Y el Anecdotario también cuenta con los responsables de "las movidas" españolas de este tiempo, aunque limita su número a nueve, ya que cada uno de ellos narra anécdotas que vivieron por aquel entonces. Por último, «La Edad de Oro del Pop Español» completa su CD-ROM con un juego

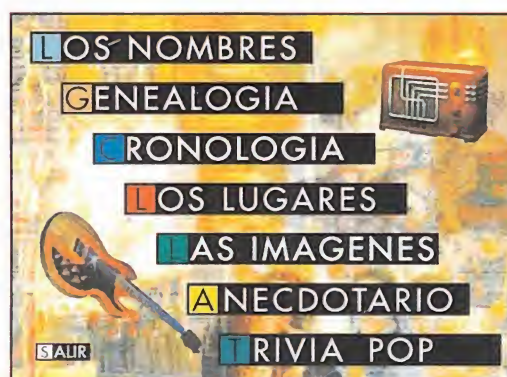
llamado Trivia Pop. Éste consiste en una serie de sencillas preguntas sobre todo lo

que contiene el programa, tanto desde el punto de vista audiovisual como discográfico. Aunque las cuestiones de Trivia Pop son bastante simples, no por ello dejan de ponernos a prueba...

## PRUEBA FINAL

Y hablando de pruebas, a la que se ha visto sometida «La Edad de Oro del Pop Español» en nuestra redacción, no ha podido resultar más satisfactoria. A Dinamic Multimedia le ha salido redondo el CD-ROM. Como decíamos al principio, apuestan por los programas prácticos, aunque en esta ocasión también por los atemporales, en parte condicionados por el formato en el que presentan su última producción. El resultado final, ya lo veréis en breve, es sobresaliente, y confirma que en España ha habido muchas edades de oro, que la última ha sido musical, y que la siguiente puede ser informática.

F.G.M.



PC



PC



PC

Radio Futura tiene mucha culpa de que exista una Edad de Oro en el Pop nacional...



PC



PC



PC

Hasta el mismísimo Eleuterio Sánchez tiene un hueco en este CD-ROM de Dinamic Multimedia.





**PUEDO QUE OS PAREZCA INCREÍBLE, PUEDE QUE OS RESULTE IMPOSIBLE, PERO HA OCURRIDO. ¿QUIÉN OS IBA A DECIR, ALLÁ CUANDO TUVIMOS LA ÚLTIMA REUNIÓN A COMIENZOS DE MARZO QUE TAL MES TERMINARÍA, EH? PUES EFECTIVAMENTE: SEGÚN TODOS LOS INDICIOS, Y AUNQUE ME GUSTARÍA CONFIRMARLO EN FUENTES MÁS FIABLES, SE PUEDE DECIR QUE YA ESTAMOS EN ABRIL. Y ESO SIGNIFICA QUE ÉSTA ES UNA NUEVA REUNIÓN DE LOS MANIACOS.**

Me gustaría empezar a lo Sancho Panza. Esto es, con un refrán: "En abril JDRs mil, y todos caben en un hard-disk" (disculpad el anglicismo, pero sin él no habría rima). Pero no podré hacerlo, al menos con ese refrán, pues no se cumple ninguna de las sentencias. En primer lugar, porque estamos atravesando una crisis de JDRs, y pocos están apareciendo nuevos, y menos se prometen. Entre estos, cabe destacar «Ultima VIII» como gran esperanza, junto los capítulos 4º y 5º de «Might and Magic». En segundo lugar, porque todos sabemos que los JDRs no ahorran mucho en espacio, y seguro que hace falta un disco duro muy grande para meter los tres JDRs citados. O sea que imaginaros si fueran muchos más.

De todos modos y aunque haya pocas novedades en perspectiva, no nos podemos quejar de las aventuras disponibles en este momento, que son bastantes, interesantes y desafiantes (y en Canarias, una hora antes). Venga, corto ya con la vena cachonda que me está saliendo en esta reunión. Lo más sobresaliente de lo disponible puede resumirse en estos cuatro títulos: «Lands of Lore», que auna alta calidad técnica con un argumento absorbente; «Might and Magic III», para los que gusten de lo clásico y quieran una aventura extensa; «Ultima VII» (partes 1 y 2), si lo que quieres es conocer mundo y gentes; y «Shadowcaster», si te va más la acción pero no renuncias a lo bonito.

Junto a estos, no hay que olvidar a otros excelentes entretenimientos de que siguen disfrutando los héroes del calabozo: «Ishar 2», «Waxworks» y «Elvira II», y el sorprendente «Veil of Darkness» (más vale tarde que nunca...).

Pero basta ya de preámbulos y metámonos en carnaza. Espero que os resulte interesante lo que os he preparado. Cámaras, acción..., allá vamos.

## GUÍA PRÁCTICA PARA SUPERAR ENIGMAS DE JDRS.

Bajo tan ambicioso título, voy a tratar de dar unas líneas de actuación para afrontar aquellos obstáculos de que no carece ningún JDR. Raro es aquel en que no nos quedamos atascados alguna vez, como lo prueban las numerosas cartas con dudas que llegan a esta sección. Por ello, se me ha ocurrido escribir una serie de ideas generales que os sirvan de guía al abordar ese enigma que os tiene cegados.

Que nadie piense que esto va a ser una receta mágica con que todos los problemas quedarán solucionados. Por supuesto que no, ya que esa receta la tengo guardada celosamente: ¿por qué os creéis que yo soy Ferhergón y vosotros no? Ya en serio, no existe tal receta: lo que es seguro es que la solución la podréis encontrar si empleáis vuestro ingenio.

Lo primero que hay que tener muy claro, aunque suene a perogrullada, es que todo obstáculo que encontréis en un JDR tiene SOLUCIÓN. Todos. Esto parece una tontería y además lo es, pero si conseguís convencerlos de ella seguro que no hay JDR que se os resista. Cuando la desesperación se apodere de vuestro pensamiento, recordad la máxima citada.

Esto tiene muchos corolarios, que permiten una aplicación más práctica. Así, el objeto que necesites debe encontrarse en la zona previamente explorada: no puede estar después del enigma por la obvia razón de que, en ese caso, no podrías resolverlo.

Por tanto, la exploración minuciosa del territorio es fundamental para resolver cualquier obstáculo que se te ofrezca. No desdeñes ni una sola esquina en tu recorrido, pues seguro que allí está lo que te falta.

Los que acostumbren grabar muchas partidas pueden usar esta recomendación: si entras a un lugar nuevo, graba al comienzo

# Might & Magic V: DARKSIDE OF XEEN

**Y ES QUE SALIMOS A CAPÍTULO DE ESTA SAGA POR MES. TODAVÍA NO HEMOS PASADO POR LA CRÍTICA DE PUNTO DE MIRA AL PREDECESOR DE ÉSTA, Y YA LA ESTAMOS HACIENDO UNA PREVIEW. ESTO ME COMPLICA LA VIDA: QUÉ DIFÍCIL COMENZAR LA PREVIEW SIN REFERIRSE EN DEMASÍA A LA ENTREGA ANTERIOR.**



Lo cierto es que «Might and Magic IV» abre bastantes incógnitas que luego no resuelve, a la espera de esta parte. Además, en todo aquel juego no se percibe ningún nexo con la aventura habida en Terra (véase «Might and Magic III»). ¿Qué habrá sido de Sheltem y de Corak? Todas estas lagunas viene a cubrir el capítulo al que ahora echamos las primeras miradas, cerrando así la serie. Así pues, «Might and Magic V» tiene el indudable aliciente de ser un juego "conclusión" en que todo va a encajar en su sitio y veremos a una nueva luz los acontecimientos de los anteriores capítulos. Algo así como el final de una novela policiaca, en que cuando conoces el asesino de repente todo tiene lógica.

Como ya he repetido en otras Previews, «Darkside of Xeen» tiene también otra peculiaridad original de la saga que nos ocupa: al juntarse con «Clouds of Xeen» en el disco duro genera automáticamente un juego nuevo llamado «World of Xeen», que nos exige la resolución de una nueva aventura. Por tanto, hay tres grandes objetivos que cubrir: el «Clouds of Xeen», el «Darkside of Xeen» y el «World of Xeen». Observad que si tenéis los dos juegos pero no los juntáis sólo tendréis acceso a cumplir dos de las aventuras.

¿Cómo se instrumenta la unión? Pues a través de las pirámides que había dispersas por «Clouds of Xeen» (sí, aquellas en que no podíamos entrar por no sé qué chorrada de una conjunción astral), que nos llevarán a la ciudad de Castlevue en «Darkside». Por otro lado, en esta ciudad hay una pirámide a través de la cual llegaremos a las afueras de Vertigo, en «Clouds of Xeen». No obstante, os adelanto que hay otra forma de trasladarse entre ambos mundos mediante un pasaje físico. Lo cierto es que para cumplir los objetivos individuales de cada cara de Xeen no hace falta visitar la otra; pero para llevar a buen cabo la tercera de las misiones se nos exige bastante cambio de cara.

Hechas estas precisiones, «Darkside of Xeen» ofrece exactamente el mismo sistema de juego que «Clouds». De hecho, la impresión que transmite es que se realizó un solo juego, y luego por ciertos intereses (¿comerciales?) se partió en dos trozos. Y esto no sólo se infiere del sistema de juego..., quizá en otra oportunidad os diga a qué me refiero.

Por supuesto, tenemos una nueva ración de bichos, con aspecto más peligroso que en la otra cara de Xeen. Lo malo es que no sólo son más peligrosos en aspecto. Es más, yo no recomendaría a nadie que visitará esta parte de Xeen sin haber concluido la otra. Tampoco sufren alteración alguna los sistemas de combate o magia.



PC. VERSIÓN EN INGLÉS



PC. VERSIÓN EN INGLÉS

del mismo la partida. Realiza tu exploración y avanza lo que puedas. Si llega un momento en que te quedas atascado y no sabes qué hacer o no se te ocurre nada, o empiezas a dudar de si te habrás dejado algo, puede ser interesante retomar la partida desde ese punto inicial, prestan-

do más atención a cada uno de los pasos que des; releendo los mensajes y pulsando los distintos resortes, comprobando que sus efectos son los esperados.

Si estás seguro de que has explorado completamente la zona previa al enigma y no hay ningún objeto que te saque del atollade-

ro, prueba a buscar muros falsos, pues suelen abundar en esta clase de juegos. Sobre todo, son problemáticos cuando en el juego no son comunes, encontrar el primero que aparece. Al respecto, se puede citar «Dungeon Master». En uno de sus últimos niveles aparece, en la pared de una sala



Nada, no hay novedades en nuestra lista. Seguimos en compás de espera hasta que comience la recepción de votos para «Lands of Lore» y «Might and Magic», cosa que debería suceder en el mes entrante.

Mientras, se aprovecha de la situación «Ultima VII» para mantener su privilegiada posición. «Shadowlands» y «Eye of the Beholder II» se mantienen entre los cinco, ahora con ventaja para el de SSI que toma el puesto que cede el otro contrincante.

Y luego tenemos los "sube-y-baja" de este mes, que resultan ser familiares cercanos: «Ishar» e «Ishar II», ahí es nada. A este paso, va a ser lo único interesante de la lista: saber cuáles son los otros dos juegos que completan a los "abonados".

En fin, esperemos que con los dos juegos citados más arriba y «Shadowcaster» se dinamice nuestra clasificación y aparezca algo de competencia. Mientras esto sucede, sigue llevándose el galardón de JDR del mes el excelente nunca bien ponderado «Ultima VII: The Black Gate».

Votos contabilizados en Febrero-94:  
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

- 1.- Ultima VII: The Black Gate
- 2.- Eye of the Beholder II
- 3.- Shadowlands
- 4.- Ishar II: Messengers of Doom
- 5.- Ishar

mejor es el que, de esa forma tan críptica, te pide alguien para liberarte el acceso.

Para acabar por hoy, no olvidéis leer las instrucciones del juego. Como mínimo, te darán a conocer cómo usar los objetos en el juego. De nuevo, esto que parece una bobada, resulta vital.

Aunque imagines dónde usar el objeto, si no sabes lo que tienes que hacer para usarlo (aunque sea pulsar sobre él), el camino permanecerá bloqueado. Por ejemplo, en el segundo piso de «Shadowcaster» hay una bola pendiente de una cadena colgada del techo. El resto del nivel lo único que tiene es agua. Pues bien, seguro que más de uno se ha quedado atascado aquí porque no sabía cómo usar la cadena (que obviamente debe ser la solución, ya que no hay nada más en el nivel).

Y ahora dedicamos el resto de la reunión a los intereses de...

## OTROS MANIACOS

Vamos con la duda que de «Veil of Darkness» propone J. Ramón López, de Miranda del Ebro (Burgos). No hay ningún arma para acabar con mujeres de piedras, así que ya puedes buscarte la vida de otra forma. Gracias a J. Ramón sé ya a qué se refería J. Luis Díez con su "libro parlante", en el número de febrero. Se trata de la peste de Agripa (que es el nombre del libro); la forma de eliminar tal peste es usando el Libro de Disolución del Mal vol. III, que podrás encontrar en el castillo de Kairn.

Seguimos en Burgos y con el mismo juego, ahora con Javier Güemes. Éste está tan avanzado como J. Ramón, pero es más rápido (esto es una pista para J.R.). El problema es la secuencia de actos para acabar con el perverso vampiro. Hay que usar cuatro objetos y decir un nombre. Los citados objetos son tres bastante obvios a la hora de enfrentarse a un vampiro; en cambio, el cuarto evitará los efectos hipnóticos (me parece que Alicia lo usó ya en el País de las Maravillas, aunque con otra finalidad).

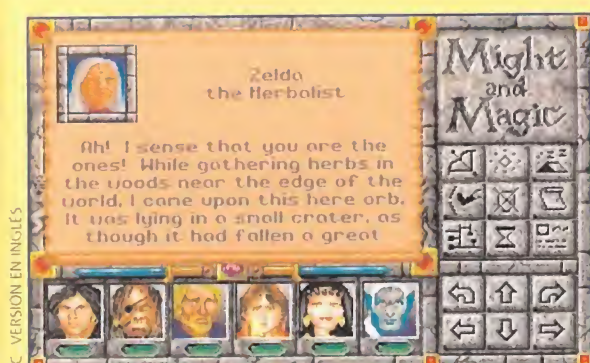
Daniel Grande escribe desde Algete (Madrid) con varias preguntas sobre «Ishar II», que propongo a la congregación: ¿cómo matar al guardián de la calavera de la primera isla?, ¿para qué sirve tal objeto?, ¿qué significa el mensaje del mago del este?, ¿dónde están "las cuatro torres"

en que te cita cierto informador?, ¿están para algo los habitantes de las aldeas? Estoy seguro de que Daniel os agradecerá enormemente las respuestas que tengáis, pues le gustan mucho tanto el sistema de hechizos como el de combate e incluso da sus seis puntos al juego.

Y para no perder la costumbre, hablemos un poco de «Ultima VII: The Black Gate». Saca el tema a colación Juan Mateu, de Valencia. Quiere saber cómo conseguir la cadelita que tiene la Hidra en la isla Ambrosia. Hombre, pues la cosa no es compleja: vas a Ambrosia, entras en la cueva matas a la Hidra y coges la cadelita, un fragmento por miembro del grupo. No te asustes por las tres cabezas, pues es bastante sencilla de matar. Por cierto, los seis votos de Juan van para este excelente JDR, que está deseando terminar para poder trasladarse a la isla de la Serpiente.

Vamos a interrumpir aquí la reunión, si os parece (aunque poco podéis hacer en caso contrario). Como os dije, tampoco os meséis los cabellos, ya que el tiempo pasa rápido, y antes de lo que creéis volveremos a estar juntos aquí, para hablar de nuevas aventuras («Lands of Lore», «Might and Magic»...). No lo olvidéis: el próximo mes, más.

Ferhergón



En cuanto al mundo a recorrer presenta algunas novedades. Como es costumbre, entre sus zonas habrá un desierto (el enorme desierto de la Muerte, en el centro del planeta), una tundra, una zona volcánica (la Zona Prohibida) y enormes bosques. Las ciudades de este mundo son cinco como siempre. Más vale que os empiecen a sonar sus nombres: Castlevue, Sandcaster, Lakeside, Necropolis y Olympus. Cada una de ellas tiene sus peculiares problemas que habrá que resolver.

Lo nuevo es que tenemos a nuestra disposición los Caminos del Cielo (Skyroads) como alternativa

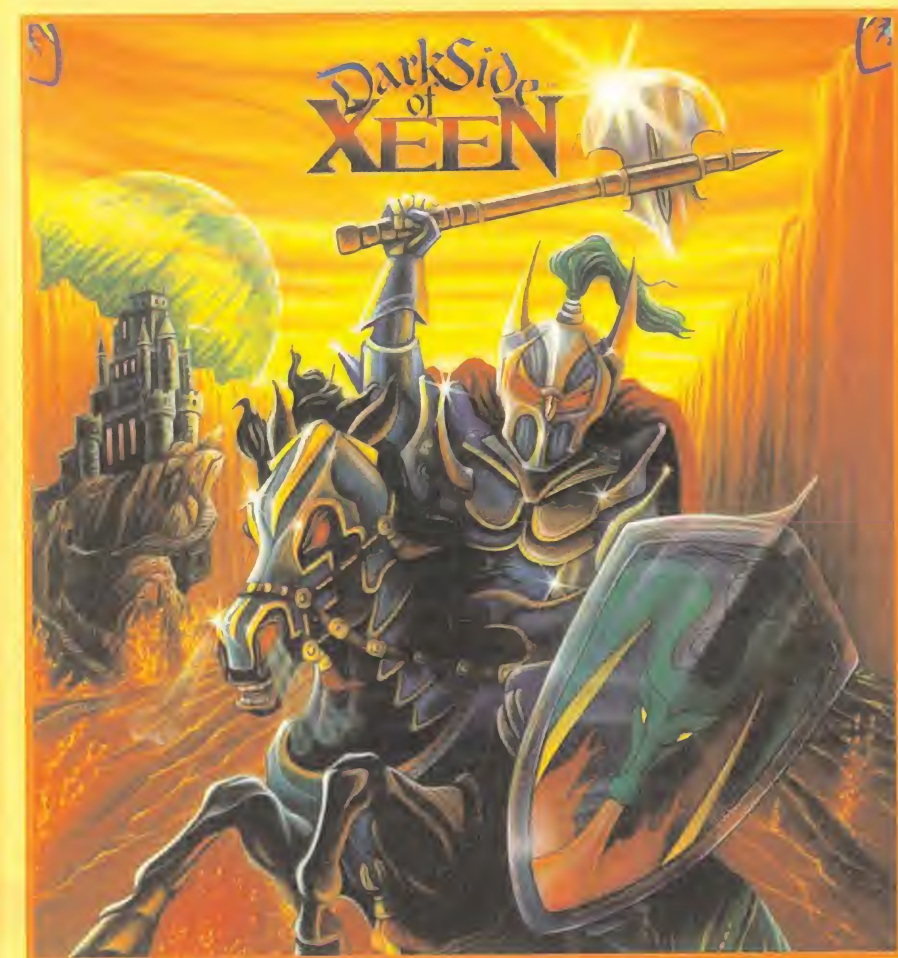
al prosaico traslado terrestre. Todas las torres y otros lugares de importancia tienen una salida a estos caminos, de forma que podemos buscar el acceso a ellos a través de estas nuevas rutas. Que, por otro lado, tampoco son ajenas a la perfidia de nuestros enemigos.

Toca hablar ahora un poco del argumento, que empieza de forma tan inconexa con el pasado como suele ser habitual. Nada más llegar a este mundo, a la Cara Oscura, nos saludará una herborista que, durante su última búsqueda, encontró un extraño artefacto: una bola de cristal. Ni corta ni pe-

rezosa, nos hará entrega de tan inusual objeto para que se lo devolvamos a su dueño. Si hemos seguido la secuencia de introducción, ya sabremos que su dueño es el Rey Dragón Pharaoh. Pues nada, a localizarlo y devolvérsela toca. Pronto nos enteraremos de su residencia, y descubriremos que no va a ser fácil entrar en ella. Comienza la aventura...

Presumo que «Darkside of Xeen» ofrece un entramado argumental mucho más rico que «Clouds of Xeen», así como unos enigmas a la altura del entramado. En todo caso, es casi seguro que casi ninguno de los aventureros presentes en los anteriores capítulos quiera perderse el desenlace de la serie. Bueno, el comentario más profundo lo dejamos para dentro de poco, y en estas mismas páginas.

Ferhergón



sin salida y sin nada, el mensaje "When rock is not rock" (Cuando la roca no es roca). Al lado del mismo había un muro falso que trajo de cabeza a los jugadores pioneros de JDR, precisamente porque «Dungeon Master» no parecía de la clase de juegos que tiene muros falsos.

También suelen dar pistas de cómo avanzar los mapas incompletos. Si en el plano que concienzudamente vamos realizando vemos que queda algún hueco definido, es muy posible que por esa zona exista algo que te hayas saltado. Revisa bien los muros que dan a esa hipotética sala,

y estudia si hay algo que no hayas activado en el nivel.

Asimismo, si encuentras un objeto raro, piensa que tal vez haya que darle uso. Trata de imaginarte cómo lo podrías utilizar y es posible que deduzcas dónde utilizarlo. Quizá haya algún hueco con su forma en algún sitio, o a lo



# La Liga de FÚTBOL se decide en tu PC

El mejor juego de simulación, una base de datos interactiva y el seguimiento de la Liga 93/94.



**PC FÚTBOL**  
El programa de fútbol más completo para ordenadores PC y compatibles. 2.500Pts

**TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA**

REQUIERE PC 286 o superior con 640 K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquete 3.5" de alta densidad.

INCLUYE disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, gráficos, digitalizaciones, efectos sonoros y música.

Disquete 3.5 HD en el interior

Con los comentarios de MICHAEL ROBINSON.

El manejo de PC FÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

El MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN

Decide alineaciones, tácticas y fichajes.

Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, "pichichi", etc...

Juega al fútbol con el ordenador o tus amigos.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE **DINAMIC MULTIMEDIA**



**ATLETICO DE MADRID**

NOMBRE: Chus Andreu de planilla  
FUNDACION: 1901  
SOCIOS: 23.000  
PRESIDENTE: Juan Carlos I  
PRESUPUESTO: 2.400 millones  
PATROCINADOR: M. M. M.

Análisis de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



**Michael LAUDRUP**

Capitán (Chusca) ES-6-64 20  
Jugador (93) DISEÑADOR

Delantero

Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc...



**PARTIDOS DE LA JORNADA**

1. OSASUNA 4 REAL MADRID

SABADO 4 SEPTIEMBRE

ALINEACION

GOLES

Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



**BASE DE DATOS LIGA 93/94**

ACTUALIZADO HASTA LA JORNADA 19

La temporada 92/93 era la temporada del Depor, en mi opinión. Claro, el Barcelona ganó el título, pero el Depor nuestros corazones y simpatía.

O Brujo de Artalejo, Arsenio, ha fabricado un equipo

El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson.



JUEGA AL FÚTBOL: regates, pases, penalties, etc... enfrentándote con el PC o hasta con 19 jugadores en las 38 jornadas de la Liga.



**JUGADOR 20 JORNADA 28**

JULIAN VALENCIA C.F.

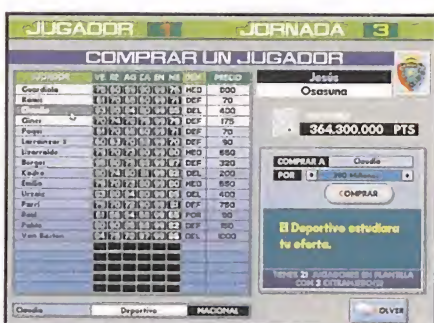
ENTRENAMIENTO ESPECIFICO

DECIDE el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones, y la táctica más adecuada en cada partido.

## ACTUALIZACIONES PCFÚTBOL



4 disquetes con todos los datos que necesitas tener sobre de la Liga: altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos, 400 fotografías de jugadores, estudio de los goleadores y los comentarios de Michael Robinson sobre la situación de cada equipo en las jornadas 10, 19, 27 y 38.



**JUGADOR 1 JORNADA 3**

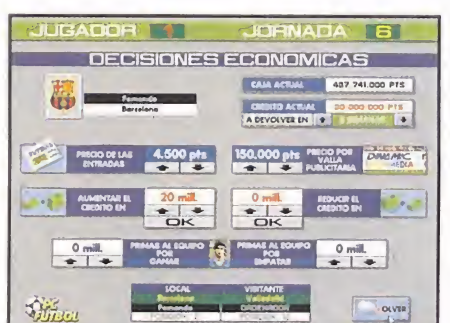
COMPRAR UN JUGADOR

Jesús Ocasuna

364.300.000 PTS

El Deportivo estudia tu oferta.

Realiza fichajes de jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



**JUGADOR 1 JORNADA 6**

DECISIONES ECONOMICAS

CAJA ACTUAL: 487.741.000 PTS

PRECIO DE LAS ENTRADAS: 4.500 pts

OFRECE primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.

**Solicita PCFÚTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64**

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:  
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ☐ PCFÚTBOL Por sólo 2.500 pts. ☐ PCFÚTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995 pts. ☐ Los 4 disquetes de Actualización Por sólo 1.995 pts.

Nombre.....  
Apellidos.....  
Dirección.....  
Localidad..... Código postal.....  
Provincia..... Teléfono(.....)  
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....  
Firma:.....

## F O R M A D E P A G O

- ☐ Contra reembolso ☐ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.  
☐ Visa  
☐ American express

Tarjeta de crédito número.....  
Nombre del titular.....  
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

**DINAMIC MULTIMEDIA**

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID  
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



## Otro buen CD-ROM IRON HELIX

Existen pocos programas realizados en exclusiva para el formato del futuro -el CD-ROM- que hayan demostrado verdaderamente sus posibilidades. Títulos como «The 7th Guest», «Rebel Assault» o «Labyrinth of Time» sí han sabido explotar las capacidades de la nueva máquina. Pues bien, preparaos para contemplar otro que viene a unirse a la lista: «Iron Helix».

- DREW PICTURES/  
SPECTRUM HOLOBYTE
- Disponible: PC CD-ROM,  
MAC CD-ROM
- V. Comentada: PC CD-ROM
- T. Gráfica: SVGA
- Aventura

**T**ras muchos años en el que los terrestres han tenido que sobrevivir a sus propias guerras y enfermedades, por fin parece que éstos han encontrado otros enemigos sobre los que continuar con su instinto asesino...: los thanatosianos. Por esta razón, las fábricas de todo el mundo se han puesto en marcha para realizar un virus que altera el ADN de cualquier especie, hasta la muerte. El primer cargamento del arma viaja en una nave con destino a un planeta de thanatosianos. Algo falla, y el virus se extiende por todo el aparato, matando a los tripulantes. El capitán, antes de perecer, envía un mensaje de ayuda, que es recibido por nuestra nave, que se encontraba por la zona. Según las leyes, hay que prestar ayuda a todo aquel que lo solicite...

### MISIÓN PARA ANDROIDES

Pero no vamos a poder ir nosotros en persona, ya que el virus podría matarnos. Vamos a enviar androides sondas que, a pesar de no tener capacidades ofensivas, tienen un gran banco de memoria en el que pueden almacenar una extensa cantidad de datos. Manejando dichos robots sondas, tenemos que completar una serie de objetivos: encontrar



Esta es la imagen que descubrimos en el programa «Iron Helix».

tres códigos/llaves de ADN de miembros de la tripulación; lograr detener la nave consiguiendo los códigos de acceso del ordenador; destruir un robot llamado Defender que vaga por la nave, y que es el único enemigo que vamos a encontrar; e introducir los códigos adquiridos en la fase 2, en un tiempo inferior a los cinco minutos.

### NUESTRA OPINIÓN

Los escenarios en los que nos movemos son de muy alta calidad, merced a la alta resolución de la pantalla y al uso de unas técnicas muy buenas de digitalización de imágenes. Por esto mismo resulta realmente sorprendente que al movernos, el scroll sea tan suave y rápido. En el apartado de la dificultad, destacar que el juego incorpora tres niveles distintos, para que cada uno elija el que más se adecúe a sus características. Y todo aderezado con una adicción muy alta. Una vez instalado el programa no lo dejaréis hasta haber completado vuestra misión. Palabra.

O.S.G.

Sólo el CD-ROM podía acoger un programa de este tipo.

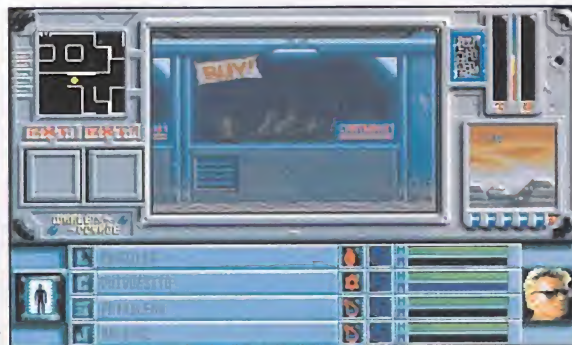
# 90

ORIGINALIDAD	67
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	91
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	80



La misión se complicará cuando nuestro androide llegue a la nave. Aquí tendremos que emplearnos a fondo.

## Viajes espaciales sin emoción WHALE'S VOYAGE



La única manera de sobrevivir, más o menos bien, en el espacio, es traficando con mercancía prohibida.



El comercio espacial es tan complicado como el terrestre. Y lo peor es que nos encontraremos con peligrosos sujetos.

Hay que reconocer que en el espacio se desarrollan una buena parte de las mejores aventuras que hayamos podido ver tanto en el cine como en los programas de ordenador. Las enormes posibilidades que tiene un mundo tan amplio como el universo lo hacen ideal para todo tipo de juegos, en los que sus programadores pueden hacer uso de su imaginación para crear apasionantes epopeyas.

- NEO SOFTWARE/  
FLAIR SOFTWARE
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Aventura

«**W**hale's Voyage» toma como punto de partida el siglo XXIV. La ciencia ha avanzado enormemente, hasta el punto de descubrir nuevos mundos en los que habitan otros seres, de igual e incluso más inteligencia que la de los pobladores del planeta Tierra. Tras muchos roces entre ambas civilizaciones, e incluso importantes guerras, se ha creado un Gobierno Central, del que depende la Liga Cósmica, encargada de controlar el tráfico de mercancías. No hace falta decir que con esta Liga el comercio de cierto tipo de productos está prohibido, y que aquellos que logran hacer negocios con dichos objetos, se enriquecen muy deprisa. En «Whale's Voyage» nosotros vamos a tomar el mando de un grupo de personas que están dispuestas a hacerse ricas a cualquier precio.

### EL GRUPO DE MERCENARIOS

Para poder comenzar nuestra aventura, lo primero que tenemos que hacer es diseñar nuestro equipo y a cada uno de sus miembros, hasta un total de cuatro. Esto se realiza de una manera muy simple y original: elegimos el padre y la madre, de una lista de cinco posibles candidatos. A continuación, escogemos la escuela

en la que va a estudiar, así como la universidad. Dependiendo de nuestras elecciones, nuestro personaje tendrá una profesión u otra, como luchador, químico, psicólogo... Dichas habilidades nos serán de utilidad a la hora de visitar otros planetas y hablar con sus habitantes.

Comenzamos en la órbita de un planeta del sistema, en el que podemos comprar, vender, equipar la nave o ir a la superficie para explorar y conseguir dinero u otros objetos. Con las primeras opciones conseguimos aumentar nuestro capital, ya que existen diferentes precios en cada lugar, con lo que la especulación será nuestra mejor arma para llegar a convertirnos en millonarios. A la hora de recorrer el planeta, con una perspectiva en tres dimensiones en primera persona, controlamos los destinos de nuestro grupo. A medida que nos movemos, un pequeño mapa se va dibujando en una parte de la pantalla. Aquí podemos ir a tiendas en las que adquirir objetos nuevos, o hablar con los personajes y ayudarles en lo que nos pidan.

### NUESTRA OPINIÓN

«Whale's Voyage» es un juego en el que se unen diferentes géneros para crear un programa distinto a lo visto hasta el momento. Por un lado, existe un componente de estrategia a la hora de comprar y vender objetos en cada uno de los planetas. Por otro, el rol está presente en la medida que generamos nuestros propios caracteres, tenemos unas zonas que recorrer más o menos extensas y nuestros protagonistas pueden

mantener una conversación con algunos de los NPCs que habitan en los lugares de los que se puede extraer información para avanzar en la aventura.

Sin embargo, y a pesar de que, por lo explicado hasta el momento, pueda parecer una buena idea comprar «Whale's Voyage», lo cierto es que tiene ciertas carencias que hacen que pierda puntos. Los gráficos son demasiado simples y repetitivos en el mismo planeta, aunque no así con respecto al resto que varían debido a sus diferentes características. El movimiento se realiza por cuadros, es decir, un paso que avanzamos, es un cuadro que recorremos. Sin embargo, en los pasillos largos con paredes a los lados, al ser los gráficos de ambos laterales iguales, no tenemos sensación de avanzar. El sonido es lo único que se salva. Compuesto por melodías muy buenas, que se adecúan a los lugares por los que nos movemos. Con semejante panorama, la adicción es algo que se pierde a la tercera o cuarta partida, momento en el que el programa pasará al baúl de los recuerdos.

O.S.G.

La idea es buena, pero la realización técnica es floja.

# 56

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	53
ADICCIÓN	59
SONIDO	81
DIFICULTAD	67
ANIMACIÓN	44



## El mejor arcade espacial URIDIUM 2

Hacía tiempo que un juego de ordenador no era tan esperado como lo ha sido «Uridium 2». Mucho ha llovido desde las primeras noticias, pero por fin la última obra de Andrew Braybook (programador entre otros de «Fire & Ice») está con nosotros.



La estructura de la nave nos hará temer lo peor, pero con práctica todo se puede resolver.



Entre fase y fase, podremos pasar por un periodo de relajación para prepararnos para el siguiente combate.

■ GRAFTGOLD/RENEGADE  
■ Disponible: AMIGA  
■ IMPORTACIÓN  
■ Arcade

La primera parte de este programa causó una auténtica revolución en el campo de los videojuegos. Y cuando esto ocurre, en la gran mayoría de las ocasiones, una continuación está asegurada. Sin embargo, no recordamos ninguna otra que tardara tanto en aparecer como le ha pasado a «Uridium 2». Su proceso de realización, en el que ha trabajado de una forma increíble su programador, Andrew Braybook, ha sido largo y complicado.

### UNA NAVE ESCURRIDIZA

Dentro de «Uridium 2» vamos a tomar el control de una nave de reducidas dimensiones, capaz de realizar los giros más complicados y las piruetas más asombrosas con una facilidad increíble, y que, debido a su forma, se llama Manta, ya que recuerda al animal marino. Nuestra misión es bien sencilla: destruir seis flotas de naves alienígenas, de un tamaño increíble y dotadas de una gran cantidad de armamento, y de otras aeronaves más pequeñas dispuestas a acabar con nosotros si no hacemos algo para remediarlo. No parece tarea excesivamente difícil, ¿verdad? Sin embargo, no os dejéis engañar por las apariencias y esperar a probar el juego. Las primeras no tienen excesivas complicaciones, pero a partir de la cuarta, preparaos.

El juego se desarrolla en una perspectiva aérea, en la que hay

scroll tanto horizontal como vertical, con lo que os podéis hacer una idea de las dimensiones de cada nave. Como armamento contamos con un cañón que es capaz de disparar dos proyectiles simultáneos. Este puede ser ampliado recogiendo ciertos items que aparecen al destruir a una oleada entera de enemigos. En cuanto a las maniobras de la Manta, podemos movernos en cualquier dirección, acelerar y frenar, hacer giros de 180 grados en un instante, e incluso volar inclinados noventa grados. ¡Así nos gusta, que sea variado!

### NUESTRA OPINIÓN

Nos encontramos sin ningún género de dudas ante un excelente programa para Amiga. Entre sus mejoras destaca el hecho de que existen cinco posibles opciones para jugar con él. Están las típicas de uno o dos jugadores alternos, y las nuevas de dos jugadores simultáneos, así como uno o dos personas por separado, pero con la ayuda de otra nave que sigue nuestros movimientos y que por lo tanto nos proporciona una potencia extra de fuego. Los gráficos son excelentes, de una calidad técnica impecable y una variedad en las diferentes naves extraterrestres digna de mención. Además, el propio juego incorpora una opción para aprovechar el chip AA de los modelos Amiga 1200 y 4000, con el que se consigue un mayor colorido y una animación mucho más fluida. Sin embargo, tiene una pequeña pega en cuanto a que siempre es igual cuando aterrizamos nuestra Manta

en la nave rival y pasamos a una escena de combate en el reactor. Aparte de esto, todo es maravilloso. Las melodías son muy buenas, de una calidad magnífica y con mucha, muchísima marcha, así como las voces digitalizadas que nos indican cuando debemos aterrizar, al igual que al informarnos de las naves que nos quedan y otros mensajes de parecidas características. Y la animación es suave en todo momento, algo que se nota a la hora de "scrollar" en ambos sentidos, tanto horizontal como vertical. Los movimientos de nuestra nave son sencillos de controlar, aunque, debido a todo lo que puede hacer, un poco liosos al principio. Y el nivel de adicción es algo que se dispara sin que nos demos cuenta. Cada vez que nos ponemos a jugar con «Uridium 2», nos pasamos las horas muertas delante del monitor, intentando llegar cada vez más lejos. Por lo menos, tanto como Andrew Braybook ha llegado con la creación de este fantástico programa.

O.S.G.

Un clásico del que ya esperamos su tercera parte.

92

ORIGINALIDAD	64
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	94
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	93



Con cuatro basta

# LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Titus ha lanzado la continuación de su saga de carreras de coches con otra denominación diferente a la que tenían los programas anteriores. La lujosa marca Lamborghini y su espectacular modelo Diablo son los protagonistas de este juego.



La versión de dos jugadores es una de las mayores ventajas de este juego.



La velocidad que podemos adquirir con nuestro bólido es "de vértigo".

- TITUS
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- ARCADE

La idea básica del programa es competir en una serie de carreras a lo largo de los EE.UU., manejando un potente deportivo. En cada una de ellas se realizan apuestas sobre el ganador; si vencemos lograremos más dinero y podremos mejorar algunas de las características de nuestro coche, si perdemos... ¿alguien busca un "Diablo" de segunda mano?

## REPETICIÓN DE LA JUGADA

Vuelve Titus a vendernos la misma moto, en este caso coche, una vez más. En su defensa hay que decir que «Lamborghini American Challenge» es un programa que no requiere grandes despliegues técnicos para funcionar. También que en el mismo se puede participar simultáneamente con un compañero en cualquiera de las carreras disponibles, y a tal efecto la pantalla se dividirá horizontalmente en dos partes.

## EL PUNTO DE VISTA TÉCNICO

«Lamborghini American Challenge» es un programa de aspecto anticuado. No tiene presentación alguna y sus gráficos son simples. Es cierto que hay una relativa variedad de escenarios, bosque, autopista, desierto..., pero la cosa se queda ahí.

Pero no todo son pegas en este

juego. La verdad es que, si no esperamos encontrar una maravilla de la técnica, «Lamborghini» puede resultar bastante divertido. Correr entre dos es emocionante y puede convertirse en un interesante desafío. Otra de las ventajas que nos parece muy importante es que funcione incluso en los ordenadores menos potentes. ¿Por qué no tienen derecho los que todavía tienen un 286 a jugar con su PC? Titus parece haber entendido el mensaje de que no todo el mundo puede cambiar de máquina cada seis meses. Y eso nos parece importante.

El resultado final se hace evidente. «Lamborghini American Challenge» es un juego entretenido pero ni mucho menos espectacular. Un poco antiguo, pero todavía válido. Claro que esperamos que Titus no esté pensando ya en «Crazy Cars V» si no es capaz de superar este lanzamiento. Cuatro puede resultar aceptable, sobre todo gracias a la opción dos jugadores. Cinco sería demasiado.

J.G.V.

Podemos jugar por parejas incluso en los PCs más básicos.	65
ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	50
ADICCIÓN	70
SONIDO	60
DIFICULTAD	45
ANIMACIÓN	65

## Mayor calidad TFX CD



Colombia es uno de nuestros objetivos. Nuestro fin, resolver de una vez por todas el problema de las drogas.



Pero antes de preparar el ataque tenemos que estudiar la situación y ver los pros y los contras.

No ha pasado demasiado tiempo desde que «T.F.X.» hiciera su aparición. Ocean y D.I.D., lograron con este programa crear uno de los mejores juegos de los últimos meses, uniendo en un solo producto la adicción del arcade de combate y las características completas, y complejas, que identifican a un simulador. Ahora, Ocean ha dado nueva forma a su genial «T.F.X.» con el único elemento que les quedaba por mejorar: el soporte. El CD-ROM es el protagonista con un juego cuya calidad ya nadie se plantea.

- OCEAN
- Disponible: PC, PC CD ROM
- T. Gráfica: VGA
- Simulador

Si nos ponemos a comparar «T.F.X.» en sus dos versiones disponibles, PC y CD-ROM —comparación inevitable, por otra parte—, a primera vista parece no haber sufrido excesivas modificaciones. La verdad sea dicha, parece que no ha experimentado ninguna modificación importante. Pero los cambios ya empiezan a aparecer desde el mismo momento de instalar y cargar el juego.

## ¿CD-ROM VERSUS HD?

Hablamos de instalación, y no lo hacemos por capricho. «T.F.X.», como la mayoría de los juegos y programas en CD-ROM, precisa del disco duro para guardar ciertos parámetros de configuración, arranque, etc., que, sin embargo, no representan ningún problema importante, ya que apenas ocupan espacio. Sin embargo, «T.F.X.» tiene muy en cuenta el hardware disponible para conseguir un máximo aprovechamiento del mismo. Por eso, si no disponemos de un lector de doble velocidad, se nos aconseja que copiemos ciertos ficheros en el disco duro —que vienen a ocupar unos trece megas— para evitar la espera al cargar ciertas fases del juego. Algo que, en realidad, tampoco es que sea demasiado importante,

aunque pueda llegar a resultar ciertamente molesto.

Una vez superado este punto —enojoso o no, según gustos— tan sólo queda configurar el juego y entrar en él. La primera sorpresa agradable es que, como en la versión de floppy, «T.F.X.» en CD-ROM está, también, en castellano. La pena es que mucho nos tememos que los señores de Ocean no hayan depurado este punto todo lo que sería deseable, ya que de vez en cuando se nos cuegan mensajes en inglés, sin venir a cuento (tirón de orejas para los responsables).

## PROTAGONISTAS: SONIDO E IMAGEN

Una vez metidos en harina, o sea, en pleno juego, es posible observar animaciones que antes no existían, o que se han aumentado en calidad y cantidad. Para el juego en sí es posible que esto no influya demasiado, pensaréis. Si bien es totalmente cierto, no deja de ser un punto a favor el que no se hayan limitado a cambiar el formato y punto. Pero cuando toda duda a este respecto quedará despejada será en el preciso instante en que escuchéis la banda sonora. Porque no se puede hablar de música, o sonido, así, en general. «T.F.X.» en CD posee, si no una banda sonora como la de una película, sí algo que se le parece mucho. Bien realizada y mejor orquestada. Y recordemos que

no es la primera vez, ya que, por ejemplo, ocurría lo mismo con «Jurassic Park» en CD.

## NUESTRA OPINIÓN

Si «T.F.X.» ya era bueno, en esta su nueva versión es aún mejor. Pasando por alto ciertos pequeños detalles, de lo que no cabe duda es que estamos ante uno de los mejores simuladores del mercado, en formato compacto.

En cuanto al apartado técnico, pues ¿qué se puede contar? Las mejoras introducidas, hablando del juego propiamente dicho, se dejan notar sobre todo en lo referente a movimientos —suaves y precisos—, y a los ya mencionados aspectos de sonido y animaciones.

Y, de regalo, Ocean nos hace partícipes de sus últimos productos con una espectacular demo de «Inferno», un juego del que ya os hemos ofrecido alguna noticia y que llegará en breve a nuestro país. Promete ser la bomba.

F.D.L.

Un CD de colección para uno de los mejores simuladores.	93
ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	94
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	90



## Superación en el aire

# F-15 STRIKE EAGLE III

El gran simulador de vuelo, basado en el más perfecto caza de combate que existe, no podía faltar para lo que será, si no lo es ya, el mejor formato de videojuegos del mundo: el CD-ROM.

- MICROPROSE
- Disponible: PC, CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Simulador de vuelo

Nos vamos a contaros el desarrollo de «F-15 III», pues ya hablamos de él en un anterior número de esta revista. Vamos a ceñirnos a las particularidades que lo diferencian de su hermano de disco duro. Como suele ser ya norma, seremos espectadores de una fenomenal introducción a lo «Top Gun»... Ésta da paso a un menú del que destacan dos opciones. Una es referente a la historia del caza F-15, donde una voz digitalizada nos irá contando, acompañada de varias imágenes fijas, las características de esta joya de la aviación; y la otra es un tutorial, que nos explicará los controles de la cabina del piloto y del copiloto. Pero esto no será suficiente para saber manejar el avión a la perfección. Así, tendréis que echarle una ojeada al manual...

### NUESTRA OPINIÓN

«F-15 Strike Eagle III» es uno de los simuladores más reales y que



Gracias al formato CD-ROM podremos ver evolucionar a nuestro F-15 de una forma total.

mejor transmiten la sensación de volar en un caza, de todos los que existen. El desarrollo de la acción no se entorpece en absoluto, ya que el acceso al CD, para cargar los datos y las misiones, es mínimo. Si buscáis un simulador de altura, «F-15 III» es el indicado para que vuestro nuevo periférico y vosotros empecéis a alucinar.

E.R.F.

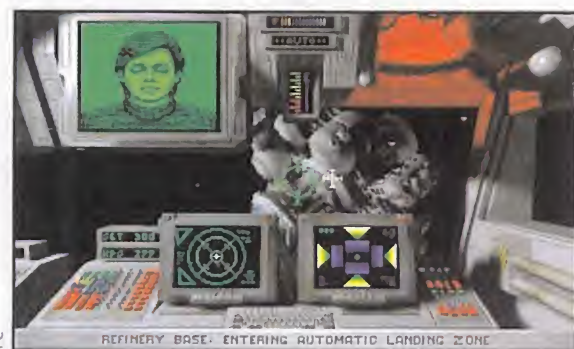
Un simulador excepcional para un formato excepcional.	92
ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

## Más misiones para «Privateer»

# RIGHTEOUS FIRE



Muchas son las nuevas misiones que Origin ha incluido en este disco de datos.



Todo el sistema espacial espera nuestros ataques, pero sólo nosotros sabemos cuándo los lanzaremos.

Los programadores de Origin saben que un buen juego nunca muere, es decir, siempre está en la mente y en los ordenadores de los usuarios. Sin embargo hacen lo imposible por mejorarlos por medio de discos complementarios o de misiones. En esta ocasión le ha tocado el turno a «Privateer».

- ORIGIN
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Simulador espacial

Lo primero que tenemos que decir es que «Righteous Fire» es un programa que se compone exclusivamente de discos de datos o de misiones. No cuenta con decorados diferentes o nuevas naves contra las que luchar; simplemente se trata de más misiones... Eso sí, éstas son bastante más difíciles que en el original, los enemigos son mucho más duros de derribar, y tienen un comportamiento en vuelo mucho más diestro.

En esta ocasión, el juego comienza en el Cuadrante Potter, uno de los lugares más peligrosos y concurridos de todo el sistema espacial bajo el dominio del

Imperio. Nos encontramos justamente donde se quedó «Privateer» pero, como ya han sido muchos los viajes estelares de transporte que hemos realizado, esta vez contamos con diez mil maravillosos créditos. Éstos nos vienen muy bien para equipar de una manera más que aceptable a nuestra nave, es decir la mítica Tarsus. De esta forma podremos aventurarnos en el espacio bien «cargados» para hacer frente a los piratas y mercenarios que nos encontraremos, a lo largo y ancho del espacio mercantil...

### NUESTRA OPINIÓN

Es una lástima que los programadores de Origin no hayan aprovechado este «Righteous Fire» para haber mejorado «Privateer» en aspectos

gráficos y sonoros. Se hubiera convertido en un juego fantástico. Pero tampoco nos podemos quejar porque las misiones que nos ofrece este programa son muchas y complicadas, con lo que nuestro control de Tarsus, si es que superamos todas las pruebas, será total.

E.R.F.

Aunque no aporta nada nuevo, es muy recomendable.	90
ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	85

## Todo por la tripa

# FATMAN THE CAPED CONSUMER

Cada vez que se asoma a la pantalla de nuestro PC un excelente arcade de plataformas, sabemos que nos esperan horas de diversión.

- BLACK LEGEND
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Arcade de Plataformas

Es por esto que juegos como «Fatman. The Caped Consumer» nos alegran la existencia. La primera curiosidad que nos llama la atención al examinar

este «Fatman. The Caped Consumer» es que ha sido desarrollado en un lugar tan lejano como Hungría. Es, desde luego, la única vez que tenemos en nuestras manos un programa procedente de ese país. Nosotros, en nuestra ignorancia creíamos que en los países que pertenecían al antiguo «telón de acero» no existían ordenadores. Bueno, alguno sí,



Aquí está nuestro héroe glotón. Por comerse un bocata, es capaz de derrotar a cualquier enemigo.

pero pocos destinados al ocio. Nos equivocamos. Desde aquí pedimos disculpas a nuestros lectores húngaros. Alguno habrá.

### CON LA BARRIGA POR BANDERA

«Fatman» nos cuenta la historia de un «tragón» que inventa una máquina duplicadora de alimentos. La multinacional de turno intenta arrebatársela y para lograrlo rapta

a su novia. Nuestro héroe deberá convertirse en «super» para rescatarla. A partir de ahora su nombre de guerra será «Fatman. El consumidor enmascarado».

Controlaremos a Fatman a lo largo de bastantes niveles repletos de enemigos, y sólo podremos defendernos con unas pocas superhabilidades: el eructo —y perdón por la palabreja—, el lanzamiento de zanahoria, la seta explosiva y el barrigazo.

### PLATAFORMAS A TUTIPLÉN

El juego consiste en tener habilidad para saltar de un lugar a otro y destreza en eliminar a los «malos» antes de que ellos hagan lo propio. Suficiente para crear adicción. Y lo hace sin piedad.

Gracias, sobre todo, a una dificultad medida a la perfección. Además cuenta con un buen scroll, buena música, buenos efectos. «Fatman. The Caped Consumer» no será el programa del año pero es un buen juego.

J.G.V.

Un interesante arcade rebotante de adicción.	75
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	85
SONIDO	70
DIFICULTAD	50
ANIMACIÓN	85





# SUPER SCRYLIS

■ TOPO SOFT/GOLDY GAMES

■ Disponible: PC

■ T. Gráfica: VGA

■ HABILIDAD

*¿Qué fue primero, el cubo de Rubik o el «Tetris»? ¿Preferís los rompecabezas "manuales" o bien os inclináis por aquellos disponibles en formato de juego de ordenador? Tranquilos, es una pregunta con trampa. Todos los puzzles, al fin y al cabo, tienen el mismo objetivo: tenernos entretenidos el mayor tiempo posible y procurar que no pensemos en otra cosa. La mayoría lo han conseguido, al menos hablando a título personal. Y, tal y como se ha demostrado más de mil veces, de las ideas más simples surgen los mejores productos, Topo Soft y Goldy Games se han unido para tenernos pegados a la pantalla hasta que nuestras neuronas digan ¡basta! Se han unido para ofrecernos «Super Scrylis».*

A primera vista parece que «Super Scrylis» no es nada del otro mundo. Una concepción increíblemente simple y un sistema de juego más sencillo aún. No es el «Tetris», pero poco le falta. La sola explicación de que nuestra tarea sea colocar en una posición determinada en el espacio varias figuras geométricas, puede bastar para hacernos una ligera idea de por donde van los tiros. Pero ya lo hemos dicho, de las ideas más elementales es de donde salen los mejores resultados. Y, como más adelante observaremos, «Super Scrylis» puede no ser complejo, sin embargo, eso no quiere decir que sea un juego fácil. Ni mucho menos.

## LA NUEVA ERA DE LOS PUZZLES

Ya hemos mencionado que nuestra tarea en «Super Scrylis» es manejar en el espacio unas figuras geométricas. Pero, ¿con qué fin, exactamente? Bien, nada más empezar a jugar, observamos que el cuerpo en cuestión aparece en pantalla, viéndose una réplica del mismo, pero de menor tamaño, justo encima. En la parte inferior del monitor se aprecian una serie de iconos que, junto al control con ratón —que os recomendamos—, constituyen el interfaz de usuario. Fijándonos un poco más vemos que tenemos la posibilidad de girar las



«Super Scrylis» es un interesante juego de inteligencia cuya principal virtud es la de resultar tremendamente adictivo.



La idea de «Super Scrylis» es rotar unas figuras geométricas en el espacio para conseguir que sus caras coincidan.



Una cualidad que necesitaréis para poder avanzar en el programa sin problemas será una buena percepción espacial.



El juego es relativamente sencillo hasta que se llega a la quinta o sexta fase. A partir de ahí viene lo bueno.

## SUEÑOS GEOMÉTRICOS

figuras de diferentes maneras, con el fin de que ciertas caras, coloreadas, coincidan. Y esto es todo. Ni más, ni menos. Tan sólo hacer coincidir en orden y color determinadas facetas. Pero eso de «tan sólo» puede resultar más que discutible.

«Super Scrylis» posee dos modos de juego: clásico y moderno. El primero consiste en lo que acabamos de relatar. Sin embargo, en la modalidad de juego moderno, únicamente aparece en pantalla un cuerpo que tiene coloreadas varias caras con un mismo color, pero desordenadas. Nuestro objetivo aquí es conseguir agrupar estas caras en una sola sección de la figura. Por supuesto, en ambos modos, a medida que vayamos superando los diferentes niveles aumentarán los colores y el número de facetas de las figuras, y el tiempo disminuirá. Además, mientras que durante los primeros momentos los problemas brillarán por su ausencia, tras cinco o seis fases empezaremos a tirarnos de los pelos al ver cómo nuestros reflejos nos

traicionan, y nuestros nervios nos impiden pensar con claridad. «Super Scrylis» no es fácil, pero es ahí donde radica su fuerza y su capacidad de enganche. La dificultad aumenta progresivamente con lo que la jugabilidad sube muchos enteros.

### PERSPECTIVA ESPACIAL

Antes de continuar es importante hacer una advertencia: si, por suerte o por desgracia, vuestra perspectiva espacial no es lo que se dice, al menos, aceptable... hombre, tampoco es que no podáis jugar con «Super Scrylis» pero, la verdad, ponerse ante algo que resulta divertido para no dar pie con bola, tampoco es demasiado recomendable. Y es que la teórica simplicidad del programa, en la práctica puede llegar a desesperarnos. Por otra parte, aspectos como el gráfico —alta resolución— facilitan bastante el asunto. El sonido tampoco está descuidado, aunque tienda a resultar un poco machacón. En definitiva, el mejor modo de compro-

bar que «Super Scrylis» es un buen programa es jugando con él. No hay mejor sistema, ni tampoco más entretenido.

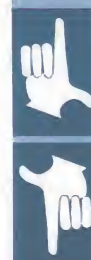
F.D.L.

## EL MODO VERSUS

Está claro que siempre es mejor hacerlo todo acompañado que en soledad. Y los juegos de ordenador no son una excepción, claro. Por eso, la mejor opción que, a nuestro entender, tiene «Super Scrylis» es la de dos jugadores. En el modo versus, «Super Scrylis» ofrece el doble de adicción, al obligar a los contrincantes a realizar sus movimientos en un número finito, por turnos. Por tanto, la atención a prestar y la reflexión deben también cuidarse más. El tiempo, pese a no perder su importancia, pasa a un plano secundario. O, al menos, eso es lo que nos gusta pensar mientras nos quedamos bloqueados viendo como nuestro adversario es capaz de, en un pispas, resolver el puzzle mientras nosotros nos devanamos los sesos inútilmente. Bueno, todo se reduce a una cuestión de práctica hasta que estemos bien preparados.

# 84

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	90
SONIDO	65
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	70



Si hubiera que designar un juego como el rey de la adicción, estamos seguros de que «Tetris» tendría que compartir su trono.

El sonido tiende a ser reiterativo, y quizá algo más de variedad en los fondos no habría venido nada mal a este «Super Scrylis».



Además, el ganador de cada centro MAIL recibirá una riñonera de ERBE y el juego ALONE IN THE DARK 2



Busca en las páginas finales tu centro MAIL más próximo.



Si crees que puedes ser el ganador, lee atentamente estas BASES

### CONCURSO SUPER SCRYLIS

- 1º. Podrán participar en el concurso, todos los lectores que presenten el Cupón de Participación en cualquier CENTRO MAIL y participen en la competición con el juego SUPER SCRYLIS.
- 2º. Con cada cupón (no valen fotocopias) se podrá participar un máximo de tres veces.
- 3º. La competición comienza el 1 de abril y finaliza el 30 de abril (ambos incluidos).
- 4º. De entre todos los lectores que participen, y atendiendo a los puntos obtenidos, se elegirán TRES GANADORES NACIONALES. El primer ganador obtendrá un KIT CD ROM de Sony, el segundo será premiado con una impresora en color Star L100, y el tercero ganará una tarjeta de sonido SOUND BLASTER 16.
- Además, el ganador de cada CENTRO MAIL será obsequiado con una riñonera de ERBE y el juego ALONE IN THE DARK 2 para PC. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.
- 5º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.
- 6º. El 3 de mayo, los CENTROS MAIL nos notificarán los ganadores de cada centro, así como los nacionales. Sus nombres se publicarán en la revista del mes de junio.
- 7º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- 8º. Cualquier supuesto que se produjera no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores.

## CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE : .....  
APELLIDOS : .....  
DIRECCIÓN : .....  
C.P. : .....  
POBLACIÓN : .....  
PROVINCIA : .....  
TEL. : .....

### PUNTUACIONES :

1º vez : .....  
2º vez : .....  
3º vez : .....





# La Culminación de un Proyecto

*Por fin el ambicioso proyecto de Psygnosis ha visto la luz. Los que en un tiempo fueron considerados como especialistas en el Amiga, quieren ahora ser reconsiderados también los número uno del CD-ROM. Y desde luego si sus próximos lanzamientos mantienen el nivel que posee «Microcosm», no dudamos que vayan a tardar mucho en volver a ser los líderes en software de entretenimiento para este formato.*

# MICRO

- PSYGNOSIS
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Arcade

El secreto que Psygnosis tenía guardado tan celosamente ha sido desvelado y, desde luego, después de ver los resultados, no nos extraña nada que lo mantuvieran oculto de una manera tan confidencial. «Microcosm» es un espectacular juego, con un extraordinario derroche de medios tanto técnicos como humanos; un auténtico arcade de los de siempre, donde han dejado de lado la fastidiosa interactividad que suele ser protagonista en la mayoría de los CD-ROMs. Aunque también cuenta con escenas interactivas animadas entre fase y fase, éstas se han reducido al mínimo.

«Microcosm» es un programa que hará las delicias tanto de los aficionados a los videojuegos, como de los amantes del cine de Ciencia-Ficción. Decimos esto porque, aparte del fenomenal trabajo realizado en lo que a gráficos se refiere —elaborados íntegramente en 3-D y con unos movimientos perfectos—, el juego cuenta con una introducción digna de contemplar de principio a fin. Se trata de un cortometraje de unos siete minutos de duración, donde se nos relata cuál va a ser nuestra misión y el modo de llevarla a cabo con éxito.

## UN VIAJE ALUCINANTE

Seguramente que la mayoría habréis visto, o por lo menos oído hablar, de aquella magnífica película, basada en la novela de Isaac Asimov, titulada «Viaje Alucinante». Dicho filme nos trasladaba a un curioso y fascinante viaje a través del interior de un cuerpo humano, gracias a la increíble miniaturización de una nave y de su tripulación, para curarlo de una terrible enfermedad. Pues bien, algo muy parecido es lo que nos va a suceder en «Microcosm».

**La novela de Issac Asimov inspiró la película de Richard Fleischer, «Viaje Alucinante», y esta, a su vez, ha influido en el programa de Psygnosis.**



Esta es la vista frontal que tenemos desde la nave que navega por el cuerpo del magnate enfermo. Ahora nos encontramos dentro de una vena principal.



Y esta es una visión exterior de la nave. Como podéis ver es aerodinámica y funcional, perfecta para moverse por medios hostiles.

Un poderoso magnate llamado Tiron Korsby se encuentra en un estado caótico. Su empresa rival, la corporación Axiom, se las ha ingeniado para inyectarle en su sangre una sonda microscópica. Dicha sonda avanza rápidamente hacia el cerebro, su destino final, para poseer la mente del magnate. La única solución que existe para evitar esto es miniaturizar una pequeña cápsula espacial e introducirla dentro del cuerpo de Tiron. Hecho esto, tendremos que localizar la sonda y destruirla, pero también deberemos acabar con todos los extraños cuerpos que esa ha generado a lo largo del cuerpo del desdichado magnate.

## ANTE TODO UN ARCADE

De esta manera nos introducimos en este alucinante arcade de

## UN VIAJE AL

**¡C**ómo no!, siendo como es Amiga CD32 una máquina basada en la arquitectura de AMIGA 500, en Psygnosis no podían dejar de lado una versión de su superproyecto para este hardware que tanto dominan. «Microcosm» es el primer videojuego que explota al máximo los famosos 32 bits que se encuentran bajo la carcasa del CD32. Es más, incluso en algunos aspectos resulta mucho mejor que la versión de PC.

La escena de introducción es algo más corta, pero igual de interesante. Las principales diferencias se encuentran en la pantalla de juego. La ventana donde se desarrolla la acción es más grande, y, además, disponemos en la parte inferior de la misma de un pequeño scanner, donde se nos indica por dónde van a salir los diferentes enemigos. Estos están mucho mejor detallados. Los escenarios son



**A**lpha Systems Lab (ASL) es una empresa californiana que ofrece una tarjeta de audio denominada Cyber Audio/SRS que incluye un sistema, SRS (Sound Retrieval System), que permite con dos altavoces convencionales escuchar sonido surround en 3D. Asimismo, esta placa viene acompañada de un software de reconocimiento de voz que alcanza hasta 125 órdenes. ASL también fabrica otros periféricos como placas madres adaptables a cualquier tamaño de caja o tarjetas de vídeo capaces de comprimir y descomprimir imágenes en movimiento usando tecnología MPEG. Para más información podéis llamar al teléfono de California 07 1 714 252 08 87.



Ellas son así

## MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Aventura

Nuestra novia nos ha abandonado. Esta es la premisa inicial de «Man Enough»... Pero un "compasivo" amigo nos recomienda una agencia de "relaciones personales". Sin perder un minuto, nos dirigimos hacia allí, donde nos sorprenden los acontecimientos, es decir, nos enamoramos de Jeri, la secretaria de la agencia. Nuestro primer objetivo consistirá en convencerla para que acceda a darnos una cita, pero antes Jeri quiere comprobar cómo nos desenvolvemos con las mujeres. Para ello tendremos que sobrevivir a una cita con cinco chicas de la agencia y de este modo demostrarla que somos "man enough" -lo suficientemente hombres-.

### NUESTRA OPINIÓN

Aunque lo hemos catalogado como una aventura a secas, «Man Enough» es, como reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juego es bastante buena, sobre todo en su sonido,



Rubia, ojos azules, hermoso cuerpo..., ¿qué más se puede pedir en un programa así?

donde las voces están muy bien digitalizadas. Gráficamente «Man Enough» gana bastante más con una SVGA, debido a la gran definición de esta tarjeta, pero con una VGA también ofrece buenos resultados. Respecto a su adicción, el programa contiene el suficiente gancho como para mantenerte pegado a la pantalla, aunque sólo sea por el morbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

E.R.F.

Un CD-ROM muy educativo con el que ligarás un montón.

89

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

## Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa LINKS CHAMPIONSHIP



Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en el centro de la calle, cerca del green.



Problemas. Nos encontramos en un terreno poco propicio para el golpe, con un árbol ante nuestras narices.

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de los mejores.

- ACCESS SOFTWARE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA, SVGA
- Deportivo

Los dieciocho hoyos de Innisbrook abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La complicación de acabar con una buena tarjeta no viene dada por su longitud, sino por el diseño. En más de una ocasión los golpes "por intuición" serán casi obligados. Sin embargo, es de recibo decir que «Innisbrook» posee la misma calidad en todos y cada uno de sus aspectos que el resto de campos aparecidos hasta la fecha, y que el mismo «Links» o «Microsoft Golf».

### GOLF A TRES BANDAS

Importante hecho que no debe ser pasado por alto es que para

disfrutar de «Innisbrook» no es necesario poseer «Links 386 Pro». Bueno, sí, pero lo que queremos decir es que no es el único programa con el que corre. Para jugar al golf en este campo necesitamos disponer de uno de los tres siguientes juegos: «Links», «Links 386 Pro» o «Microsoft Golf». El último, por supuesto, funcionando bajo Windows. Hablando un poco de las características técnicas del programa, ya que las opciones de juego resulta bastante obvio que son idénticas a las de cualquiera de los tres antes mencionados, no se han escatimado medios ni esfuerzo en su realización. El equipo de Access se trasladó al escenario en cuestión, donde se filmó el material necesario para la posterior digitalización y paso al código. Y el resultado..., bueno, si las imágenes que

acompañan a estas líneas no os resultan lo bastante claras, tan sólo imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 colores. O mejor, si podéis adquirir el programa no lo dudéis. Vuestro espíritu deportista os lo agradecerá eternamente.

F.D.L.

Parecía imposible mejorar lo inmejorable. Pero sólo parecía...

90

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

## El espacio en juego

## PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Aventura/Simulador espacial

Nuestros primeros objetivos serán establecer relaciones con los sentines, una raza nativa del sector, y aliarlos a nuestra causa contra

la represión del Imperio de los Skeetch. Para llevar esto a cabo, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espaciales, hablar con multitud de exóticos y curiosos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestión financiera, ya que dependiendo del uso



La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más o menos misiones. Con ellos tendremos que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y comprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cómodo e intuitivo.

### NUESTRA OPINIÓN

No se puede negar que «Protostar» posee una calidad bastante notable. Todos los escenarios están realizados magníficamente, y se nota el buen hacer de los grafistas de Tsunami. En cuanto a su ambientación sonora, tenemos que decir que tanto las melodías como los efectos no están lo suficientemente logrados con respecto al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Protostar» os gustará sin duda alguna, pero para los que nos

estén muy iniciados en este tipo de juegos, sinceramente, puede que éste no les resulte demasiado entretenido.

E.R.F.

Sólo apto para fanáticos de las guerras espaciales.

78

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	75
SONIDO	70
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	70



Presentamos una de las mejores razones para  
tener un lector de CD-ROM conectado a tu PC.



**DINAMIC MULTIMEDIA**





# S.O.S. Ware

Una vez más os agradecemos vuestra colaboración en esta sección, ya que sin vuestras cartas S.O.S. Ware no existiría. Pero también os damos las gracias por especificar en las mismas el ordenador y juego que tantos problemas de cabeza os produce. De este modo, nosotros tardamos mucho menos en contestar vuestras preguntas y vosotros veis mucho antes las respuestas en nuestra revista.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.  
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.  
MICROMANIA  
REFERENCIA: S.O.S. WARE  
C/ De los Ciruelos 4  
San Sebastián de los Reyes  
28700 Madrid  
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANIA - S.O.S. WARE

## INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS



En la Isla de Creta, ¿cómo encuentro la puerta escondida?

Alex Teteris (Zaragoza)

Según el camino, debes usar el peine frotado en lana, o el pez buscador de Orichalcum.

¿Cómo debo poner los discos en Atlantis, para poder seguir?

Guillén Sales (Vila Real, Castellón)

Eso, depende de cada versión, aunque lo más probable es que debas ponerlas tal y como lo hiciste anteriormente, pero giradas 180 grados.

## TEMPLOS SAGRADOS

¿Qué tengo que hacer en la selva, en la zona de los monos?

David González (Madrid)

Haz una cerbatana cortando con la hachuela las cañas de bambú, arranca una espina del cactus y ensártala en uno de los frutos del curarum. Al disparar contra el mono jefe conseguirás hacer huir a sus compañeros, momento en el que puedes despellejar al mono muerto y cortar una liana.

¿Cómo puedo entrar en las estancias interiores del templo? ¿Para qué sirve la cuenta de Imix y cuál es la clave de la segunda parte?

Israel de la Mora (Guadalajara)

Abriendo la puerta que se encuentra en el centro de la espiral cuadrada para tener acceso al cenote y navegando por él con ayuda de la balsa amarrada a las lianas. Pero para abrir la puerta deberás colocar sobre el bloque del suelo un collar de diez cuentas. Ocho de ellas de consiguen dejando otras tantas tabletas en localidades diferentes de la espiral, otra es la cuenta de Imix que se recoge con ayuda de una piel de animal y la última se coge cuando tengas todas las demás. La clave es RICO PAPASITO.

¿Hay alguna forma de coger el machete del indio o de quedarse con la cuerda? ¿Para qué sirve la liana, la papaya con el gusano, la cuenta de Imix, el jaguar muerto, el mono muerto y el cascabel? ¿Qué tengo que hacer en la plazoleta? ¿Cómo se cortan los árboles?

Oscar Sánchez (La Secuita, Tarragona)

No es posible conseguir el machete o la cuerda. No debes intentar comer la papaya porque te produciría una terrible diarrea y el cascabel no tiene ninguna utilidad. Después de construir un hacha con la hachuela, el palo y una liana podrás cortar troncos y atar tres de ellos con nuevas lianas para construir una balsa. Cualquiera de las dos pieles de animal sirve para coger la cuenta de Imix, la cual, unida a otras nueve, forma un collar que te permitirá acceder al cenote. La plazoleta es el punto de inicio de una compleja

espiral de diez localidades cuyas puertas se abren pulsando determinados bloques que debes descubrir experimentando.

## FUTURE WARS

¿Qué he de hacer una vez vestido de monje?

David Gómez (Elche)

Con la bolsa de plástico bien llena, corre al monasterio y úsala sobre el lobo mecánico.

En la estación de metro, ¿cómo obtengo el periódico?

Iván López (Madrid)

Por lo visto, no has cogido la moneda que hay en el cajetín de devolución. Hazte con ella y úsala dos veces para desatascar la ranura y conseguir tu periódico.

## AMIGA 1200



¿Qué significa que el Amiga 1200 mantiene "compatibilidad total con discos de PC"?

Francisco Rincón (Mallorca)

Este punto ha causado bastante confusión entre las personas interesadas en el Amiga 1200. El nuevo Amiga no puede de ningún modo utilizar programas para PC, sean juegos o utilidades, pero incluye un pequeño programa que permite leer desde la unidad interna discos formateados a 720 Kb en un PC y de esa manera importar con fa-

cilidad ficheros conteniendo textos o gráficos.

El disco duro del A-1200 ¿lo lleva incluido o hay que agregárselo al igual que pasa con el A-500?

Daniel Revenga (Lliria, Valencia)

El A-1200 puede ser comprado con o sin disco duro y en caso de decidirse por la opción de disco duro pueden escogerse discos de diferentes capacidades. Lo que ocurre es que todos los A-1200 incluyen de serie un interface IDE y por tanto el disco duro se conecta internamente a diferencia de lo que ocurre con el A-500.

## OPERATION STEALTH

¿Cómo puedo conseguir el bote salvavidas?

Joseba Barcena (Vizcaya)

Encontrarás el bote, después de darle agua al comandante, en la papelera de la habitación donde hay una cama y un traje.

¿De qué manera consigo las huellas dactilares?, sólo me quedo con el papel de fumar.

David Blázquez (Madrid)

Si usas el papel apropiado con el vaso de agua, después de dárselo al comandante, conseguirás una copia de sus huellas digitales.

## GOBLINS

¿Cómo se pasa la pantalla 14?

Carlos Miguel Díez (Asturias)

Coge la vara, sube por la escalera que accionas al lado de la roca y, una vez arriba, usa la vara con el agujero. Con la regadera en tu poder, riega los campos y usa la magia con la ella.

## HOOK

¿Cómo logro recordar o que me hagan caso?

Laurent Dosiere (Madrid)

Tírate por el precipicio tres veces. Luego, con el tirachinas, descubre la antigua guarida y recoge todos los objetos que puedas.

## MEGACORP



¿Cómo puedo cruzar el lago?

Juan Pedro Moreno (Barcelona)

Coge la canoa que se encuentra cerca del río y dirígete con ella al edificio que se encuentra al principio del juego. Una vez allí coge una pócima y arrójala a las pirañas del lago para que puedas recoger la moneda que se encuentra en el fondo.

## CAMELOT WARRIORS

¿Cómo paso el dragón tras coger la cocaola?

Francisco del Valle (Granada)

Lo que tienes que hacer es entregar la cocaola al dragón para que sea destruida, lo que se consigue atravesando la pantalla hacia él lo más rápidamente posible.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.



# GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

## ¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.
- Más de 500 pantallas a todo color

P.V.P. 1.500 pts.  
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

BÚSCALO EN TU QUIOSCO

PÍDENOSLO EN EL TELÉFONO 91-6546164





# LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

11 años de música pop, un CD-ROM imprescindible.



Ficha de los 200 grupos más representativos.



Discografía completa de cada uno de ellos.



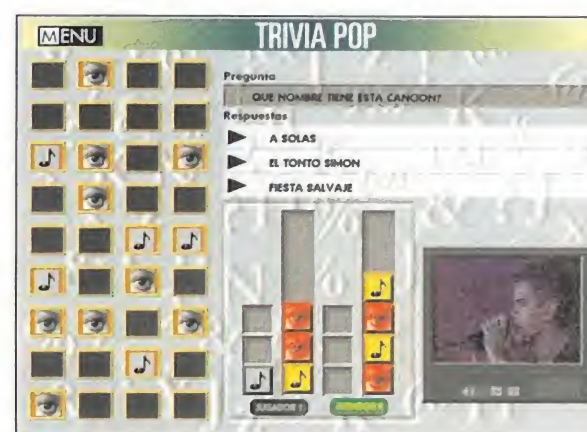
Cronología y genealogía con función hipertexto.



Imágenes y lugares que marcaron una época.

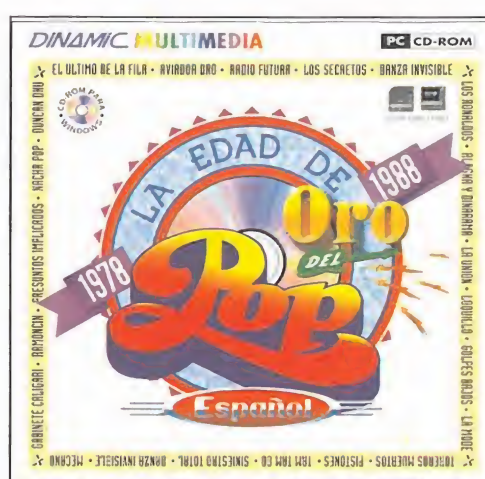


Anecdótico contado por los protagonistas.



Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos.

Mecano, El último de la fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop... y hasta 200 grupos conforman LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL, enciclopedia multimedia interactiva sobre los años más creativos que ha vivido la música pop en nuestro país.



Un completísimo CD-ROM para ordenadores PC con 600 MB de información, fotografías, audios, videos, entrevistas, entretenimiento,... en definitiva, imprescindible.

Muy pronto a la venta en las mejores tiendas de informática a un precio excepcional: 4.950.- pesetas.  
¡¡ Reserva tu ejemplar. !!

Telefono  
Distribuidores  
(91) 654.61.75

Solicita LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:  
(Gastos de envío: 250 pts.)

☐ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para ordenadores PC  
Por sólo 4.950 pts.

F O R M A D E P A G O

☐ Contra reembolso  
☐ Visa  
☐ American express

☐ Adjunto cheque nominativo  
a HOBBY POST S.L.

MICROMANÍA

Nombre.....  
Apellidos.....  
Dirección.....  
Localidad..... Código postal.....  
Provincia..... Teléfono(.....)  
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....  
Firma:

Tarjeta de crédito número.....  
Nombre del titular.....  
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

**DINAMIC MULTIMEDIA**

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID  
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



# YO NEXUS 7

CAPÍTULO  
3

Por Rafael Rueda

## Vocabulario y Anatomía para Novatos de una Máquina Pensante [3ª Parte]

Ya sabemos que todavía quedan sueltos algunos "usuarios incansables" ansiosos de devorar la tercera y última entrega de nuestro "Vocabulario para Novatos Incorregibles". ¿Os habéis aprendido todas la palabras y términos informáticos? ¿Sois capaces ya de entablar un amplio diálogo con vuestro ordenador personal sin que éste se desconecte de aburrimiento? ¿Sabéis ya distinguir la diferencia entre la CPU y una tortilla de patatas? Si es así, podéis seguir adelante; por el contrario, y si todavía no tenéis muy claro todo esto, será mejor que volváis a matricularos en Primero de Parvulario y comencéis a coger la onda, no vaya a ser que tecleando a locas produzcaís un "cortocircuito mundial de telecomunicaciones". Que conste que estáis avisados, ¿Vale?

**PROGRAMA:** Conjunto de órdenes que se le suministran al ordenador para que ejecute las operaciones deseadas. Un ordenador sin un programa adecuado es incapaz de funcionar, o sea: que se vuelve "tonto de los megas" en el más amplio sentido de la palabra.

**RAM:** Random Access Memory. Es la "memoria de acceso directo" del ordenador. En ella se puede igualmente leer y escribir. Es una memoria "temporal" y pierde sus recuerdos si se le corta el suministro eléctrico. Los humanos también pierden la memoria, entre otras causas, por exceso de "suministro étlico"...

**ROM:** Read Only Memory. Memoria de "sólo lectura". Es la parte reservada para guardar las instrucciones de la máquina, los datos y órdenes que se introducen cuando se construye el ordenador. Su contenido es "inalterable": no se permite escribir en él. ¡Ni con lápiz!

**SISTEMA OPERATIVO:** Es el conjunto de programas que ordenan y controlan toda la actividad de una computadora: la transmisión de datos e instrucciones a los distintos periféricos, la coordinación general y la ejecución correcta dependen del "sistema operativo". Dos de los más difundidos son el MS-DOS y el UNIX.

**SOFTWARE:** Materia suave y materia blanda. La contraposición del término "hardware". Si la "materia dura" nos servía para definir los componentes físicos de la computadora, el "software" nos define todo lo "intangible" del ordenador. Ejemplo: Cabeza igual a Hardware; Pensamientos igual a Software.

**TERMINAL:** Cualquiera de los periféricos anexos, que van unidos a un ordenador central para enviar y transmitir datos a sus otras posibles filiales. Las terminales son supernecearias en el mundo actual, casi tanto más que las tostadas y el café con leche del desayuno. Palabra.

**TRATAMIENTO DE TEXTOS:** Una de las aplicaciones más utilizadas de los PCs. Los "procesadores de palabras" permiten la escritura, corrección, modificación e impresión de artículos, cartas, libros y un largo etcétera mediante un ordenador. La revista y el artículo que tenéis en vuestras manos, están tratados con un programa de textos y maquetación. ¡Si los viejos "escribas" hubiesen tenido a mano un artilugio de estos! ¿eh? Genial.

**UNIX:** Sistema operativo. Lenguaje utilizado en los sistemas de redes de comunicaciones. Su nombre indica que puede ser usado en ordenadores de distinta especie y sexo: UNIXsex...

**VDT:** Video Display Terminal. Pantalla de terminal de vídeo. Un monitor que puede además contener características específicas para mostrar señales procedentes de un vídeo.

**VDU:** Video/Visual Display Terminal. Pantalla visual. Prácticamente es la misma definición que la anterior VDT. En resumen: una pantalla de televisor que muestra los datos procedentes de la computadora, gracias a su revestimiento interno de miles de puntos "fosforescentes" iluminados por un haz de electrones.

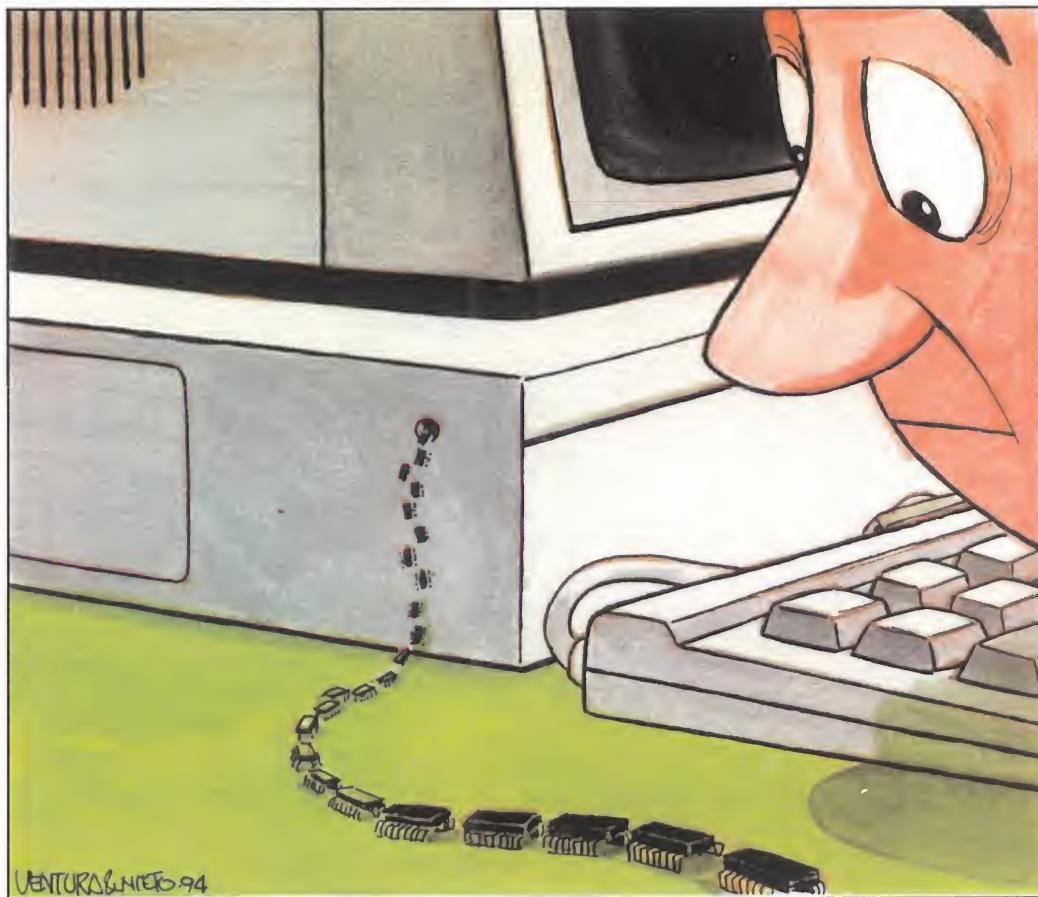
**VGA:** Tarjeta matricial de gráficos, utilizada para la visualización de caracteres y gráficos en el monitor del ordenador. Muy utilizada por su capacidad de resolución y colorido.

**VIDEOGAMES:** Videojuegos. Nuestro pasatiempo favorito. El manjar preferido de usuarios grandes y pequeños. Laberintos, aventuras, partidas de ajedrez, carreras de coches. ¡Guaaaaauu!

Y podríamos seguir horas y horas, y más horas. Pero alguna vez había que terminar con este vocabulario, ¿no? Así que nada, esperemos que haya servido de ayuda comprensiva. Hasta el próximo número "einsteins".

# MICRO

**HUMOR** por Ventura & Nieto



## formidable

... la presentación que tuvo lugar en nuestro país del nuevo chip Power PC, realizado conjuntamente por IBM, Motorola y Apple. Sus enormes posibilidades hacen que las máquinas que aparezcan con este procesador sean de lo mejorcito que se haya podido ver en mucho tiempo. Además, la posibilidad de que aparezca a un precio menor que el Pentium, lo convierten ya casi desde el principio en la apuesta de futuro. Tendremos que esperar un tiempo para comprobarlo.

## lamentable

... que en una buena parte de los programas que aparecen en formato CD-ROM, la música no venga en formato digital, sino que sean ficheros que igualmente podrían sonar desde un disco duro. Además de que no tienen la misma calidad, si la música estuviera almacenada por pistas, podríamos aparte de disfrutar de una mejor calidad, escuchar las bandas sonoras de nuestros juegos favoritos en cualquier reproductor de CD.

**¿Cómo** reaccionarán el resto de compañías ante el anuncio de la próxima aparición de una película interactiva realizada por Origin?

**¿Cuándo** volverán a ocupar las compañías de videojuegos españolas la posición que tenían hace siete años en el mercado nacional?

**¿Por Qué** apenas tenemos noticias acerca de la continuación del gran programa «The 7th Guest», y que, en teoría, llevará por nombre «The 11th Hour»?

**¿Qué** nos deparará el futuro con el alto grado de piratería que existe tanto en nuestro país como en el resto del continente?

**NOTA.** Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:

MICROMANÍA,  
HOBBY PRESS S.A.  
C/De los Ciruelos. nº4,  
28700San Sebastián de los Reyes (Madrid).



*Confiamos en que os sirvan como estímulo para que nos enviéis más muestras de vuestro trabajo, y animamos al resto para que hagan lo mismo. Al fin y al cabo, la sección es vuestra.*



en los centros militares de los Estados Unidos se están haciendo pruebas para implantar neuronas vivas de ratas en los microprocesadores electrónicos. En teoría esto es posible debido a que dichas neuronas tienen un comportamiento accionado por electricidad. Investigadores de Norteamérica afirman haber conseguido instalar neuronas en algunas zonas de chips de silicio o cristal. Las mantienen vivas durante unas horas gracias a un compuesto químico de nombre DETA, capaz de favorecer su crecimiento. Ahora el objetivo está en mantenerlas vivas hasta seis meses, y poder estudiar así los resultados con mayor precisión. Todavía no se sabe nada acerca de si se experimenta con neuronas humanas, pero debido al gran secretismo que suele existir en estos temas, es probable que ya se hayan realizado algunas pruebas...

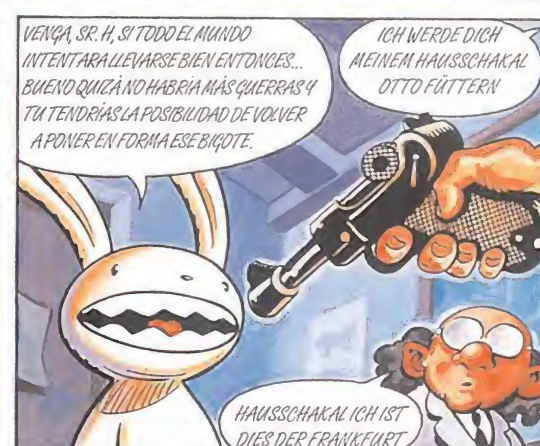
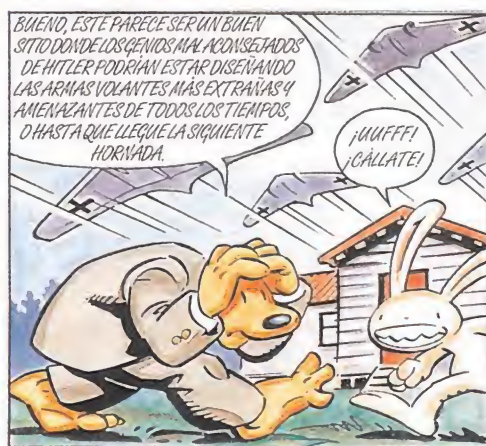
# SAM & MAX POLICIA FREELANCE

TM & © 1991 by

STEVE PURCELL

LETTERED BY: L. LOIS BUHALIS

FOREIGN CORRESPONDENT: KALANI STREICHER





# LA CIUDAD DEL 2000, PASO A PASO



*El hombre lleva mucho tiempo viviendo en ciudades. Construidas en un principio como forma de vida en la que participaban activamente sus habitantes, se han convertido, con el paso de los siglos, en grandes aglomeraciones dominadas por el caos. Gracias a Maxis, vamos a tener la oportunidad de crear nuestras propias urbes, intentando que el orden impere sobre todo lo demás.*

# SIM CITY

- MAXIS
- Disponible: PC
- T. Gráficas: SVGA
- SIMULACIÓN

**P**ara aquellos que no tuvierais la suerte de conocer «Sim City», os diremos que con él se ofreció un nuevo estilo de juego, en el que la imaginación y la labor constructiva sustituirían con creces a las ansias de destrucción, muy presentes por aquellos años. La idea de realizar una ciudad entera, con sus edificios, centros oficiales, calles y demás, atrajo a gran parte de los usuarios; era un concepto nuevo que provocó una "revolución" en los juegos de ordenador. Pero el tiempo ha pasado y «Sim City» se ha hecho mayor..., dando como resultado el juego que aquí os presentamos.

## LA PRESENTACIÓN

**U**na vez instalado el programa en el disco duro, una pantalla de presentación nos dará la bienvenida a «Sim City 2000». Desde aquí podemos jugar una partida nueva o una ya salvada, así como hacer un territorio nuevo con el editor correspondiente y cargar uno de los escenarios predefinidos que el programa incluye. Elegimos empezar una ciudad nueva. Se nos preguntará el nombre, así como la cantidad de dinero con la que empezaremos —esto es el nivel de dificultad— y el año en el que iniciaremos nuestra andadura. Tras la generación aleatoria de las características del terreno por parte de la computadora, aparece una ventana en la que podemos observar una barra de herramientas en la parte izquierda de la pantalla, y el escenario en el resto de la misma.

## MANOS A LA OBRA

**A**nte nosotros se nos presenta un inmenso territorio sobre el que llevar a la práctica nuestras ideas. Lo primero será ampliar la imagen al máximo, para obtener una mejor visión de lo que ocurra. Dentro de la barra de herramientas, hay un icono con tres barras verticales

de colores. Indican las necesidades de la ciudad, en mayor o menor proporción según estén orientadas hacia el signo de + o el de -. La primera señala las zonas residenciales, la segunda las comerciales y la tercera las industriales. Vigila estos indicadores, ya que se trata de la demanda y hay que satisfacerla, o de lo contrario, corremos el riesgo de que la población se vaya a otros lugares.

Comenzamos, por tanto, por crear la industria, que dará trabajo a la gente y además producirá energía. La elección del tipo (carbón, hidroeléctrica, madera, nuclear...) es nuestra, y sólo tendrá consecuencias en la contaminación del ambiente. Una vez hecho esto, podemos crear las primeras zonas residenciales, así como las comerciales. Lo ideal es que no estén muy lejos unas de otras. De todas formas, un consejo que os damos es que cada vez que destineis una parte de terreno a algo, sea lo que sea, rodearlo con una carretera de modo que lo comunique con otros lugares previamente construidos. Ahora sólo falta llevar corriente eléctrica a las nuevas zonas desde la planta productora, por medio de los postes de luz correspondientes. A los pocos segundos, veremos aparecer las primeras casas, pequeñas al principio pero que con el tiempo crecerán. Este es el momento de echar un vistazo al subsuelo. Para ello, usamos, en la barra de herramientas, el botón situado en la parte inferior izquier-



En esta imagen podéis ver una ciudad ya desarrollada. Sin embargo, no es el momento de relajarnos, y si el de preocuparnos porque todo funcione sin problemas.

da. Es seguro que existan unas tuberías por las que debería circular el agua corriente. Como podréis observar, no contienen el precioso elemento, por lo que tendremos que crear una red de distribución del agua. Nos dirigimos al embalse más cercano y plantamos una torre de agua en el borde. A continuación, usamos las tuberías para canalizar el agua hasta el lugar deseado, de modo que en las viviendas recién construidas tengan el preciado líquido.

## EL RESTO DE LA SIMULACIÓN

**C**on lo realizado hasta aquí, ya podréis ver cómo la ciudad empieza a tener forma. Pero lo más difícil está por llegar. A medida de que la urbe crezca, las necesidades serán cada vez

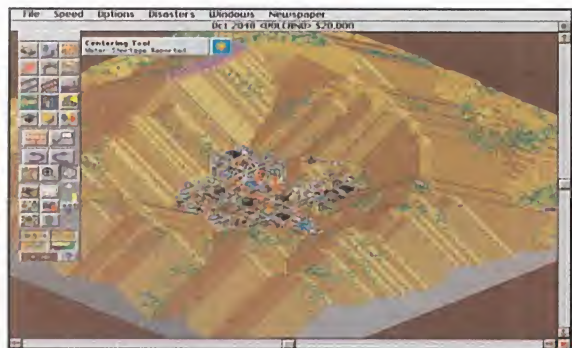
mayores. Escuelas, museos, zonas recreativas, un puerto de mar y hasta un aeropuerto entre otros, será lo que los ciudadanos "simulados" nos exijan como promotores que somos. Y tenemos que estar preparados y atentos para dárselo. Para ello necesitaremos de una gran cantidad de dinero, que podremos obtener mediante la recaudación de impuestos y de bajar los gastos que se originan en la ciudad como consecuencia de su crecimiento. Por lo tanto, será necesario también tener unos conocimientos mínimos de economía que, de no poseer, podremos aprender mediante la vieja técnica de la prueba y el error.

Si antes os recomendábamos que rodearais las construcciones con calles y carreteras, también es una buena idea crear una autopista

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A:  
**OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANIA**  
 P.V.P. 7.990 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO POR SÓLO 6.990!!  
 Sí, deseo recibir contra reembolso el juego **"SIM CITY 2000" VERSION PC (3 1/2")** al precio de 6.990 pesetas, (más 250 pts. de gastos de envío).  
 NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_ P.º SANTA MARÍA DE LA CABAÑA, 1. 28045 MADRID.  
 DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_  
 POBLACIÓN: \_\_\_\_\_  
 PROVINCIA: \_\_\_\_\_  
 C.P.: \_\_\_\_\_  
 T.FNO.: \_\_\_\_\_  
 Nº. CLIENTE: \_\_\_\_\_



PC. VERSIÓN EN INGLÉS



El empleo de la tercera dimensión en «Sim City 2000», da como resultado terrenos tan asombrosos como este cráter.

PC. VERSIÓN EN INGLÉS



El tema de los impuestos nos va a dar más de un quebradero de cabeza a la hora de organizar la vida "simulada".

PC. VERSIÓN EN INGLÉS



La creación de una planta productora de electricidad es indispensable para el buen funcionamiento de la ciudad.

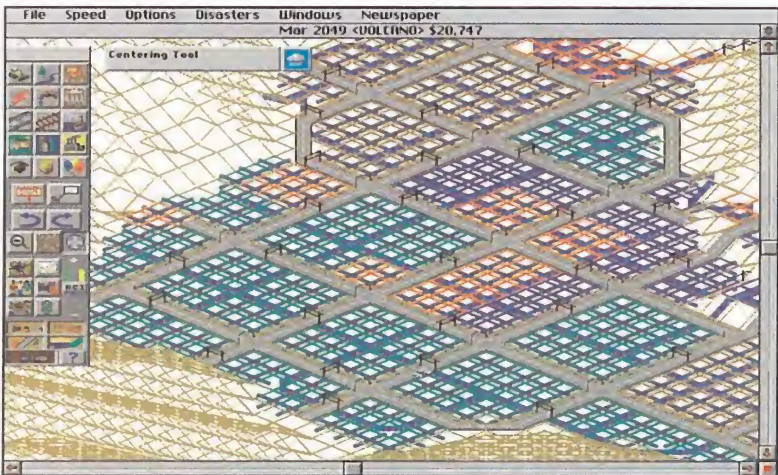
PC. VERSIÓN EN INGLÉS



Como veis, no estamos solos. Otras ciudades se encuentran a nuestro alrededor, dispuestas a conseguir más población.

# CITY 2000

PC. VERSIÓN EN INGLÉS



Gracias al nivel subterráneo, podemos llevar agua a cada edificio, así como construir una red del metropolitano, para lograr un tráfico fluido en la superficie.

que nos comunique con el resto de ciudades que existen en el simulador, y que se encarga de controlar la máquina. De ellas puede llegar gente que, aparte de hacer crecer la población, también incrementará las arcas por medio de sus contribuciones con el fisco. En la barra de herramientas existen en la parte baja unos iconos que nos muestran la evolución de la ciudad, tanto a niveles de industria como de polución o el grado de aceptación por parte de la población de nuestras decisiones.

## EL VEREDICTO

«Sim City 2000» es un señor programa, que supera con creces a su predecesor. Si recordáis en éste último, la perspectiva era en dos dimensiones y los

gráficos, a pesar de que no eran muy malos para aquella época, sus 16 colores dejaban algo que desear en cuanto al apartado visual. Además, los sonidos tampoco eran excesivamente brillantes, pero que al fin y al cabo, no interferían en el desarrollo del programa. Todos estos detalles han sido mejorados sobremedida en este «Sim City 2000». Ahora disponemos de una perspectiva tridimensional isométrica, desde la que tenemos un mejor control de lo que ocurre en la ciudad, además de dotar al programa de una vistosidad mucho mayor. Y gracias a la posibilidad de girar el punto de visión, no se nos quedará zona alguna oculta a nuestro ojo.

Los sonidos que ahora fluyen por nuestra tarjeta son mejores y más realistas, en especial los de los ha-

bitantes cuando se manifiestan por las calles o cuando los desastres naturales destruyen parte de la urbe. «Sim City 2000» no tiene puntos negativos, ya que a las mejoras antes comentadas se unen las novedades de incluir el editor de terrenos, el planteamiento de misiones de reconstruir una ciudad, o la inclusión de un nivel subterráneo en el que se da cabida a túneles, una red de metro o las tuberías que alimenten las casas de agua corriente. Lo único que ya le puede faltar a este programa es la posibilidad de meternos nosotros mismos en las construcciones y admirar "desde dentro" nuestra creación...

O.S.G.

93

ORIGINALIDAD	82
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	93
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	83

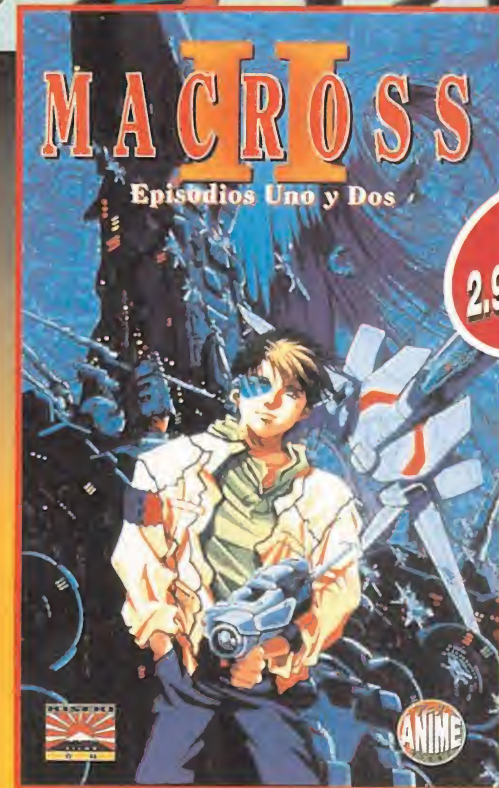


La vuelta de uno de los clásicos con un aire nuevo y unas mejoras que lo hacen, si cabe, mucho más entretenido.



Quizá sea un poco difícil controlar las finanzas para alguien que no sepa mucho del tema, pero todo se aprende con el tiempo.

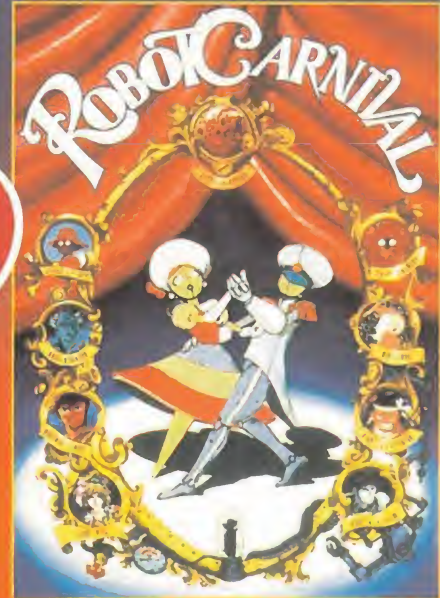
Tras el éxito conseguido por DRAGON BALL, ANIME ataca de nuevo:



P.V.P. 2.995.-pts.

Disponible a partir del 7 de Abril

NUEVE ANIMADORES / UNA VISIÓN



de Otomo a Nakamura pasando por los más célebres maestros de la animación japonesa.

P.V.P. 1.995.-pts.

De Otomo a Nakamura pasando por los más célebres maestros de la animación Japonesa.

Disponible a partir del 20 de Abril



El futuro ya está aquí!!

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L.  
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 20 - Fax (93) 419 10 37





# La gente bien conectada, llega lejos.

# HOBBYTEX.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.  
Forums, hallarás reunida  
toda la información,  
enriquecida por los  
usuarios, sobre un tema  
concreto.

Revistas, podrás  
seleccionar artículos de las

revistas que edita Hobby  
Press, ver trucos, hacer  
sugerencias, pedir números  
atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones “on line” con otros usuarios.

**Anuncios, ¿vendes algo,  
compras algo...? ¿A qué  
esperas para llamar a  
HOBBYTEX?**

Juegos y Concursos,  
además de pasar un buen  
rato, podrás ganar cada  
semana nuevos premios.  
Mensajería-Buzones,  
para dejar tus mensajes a  
otros usuarios.

## Servicios HobbyPost, un

sistema rápido y cómodo  
de televenta para adquirir  
los productos que te  
interesan.

Transferencia de ficheros,  
para coger programas  
completos, juegos,  
utilidades, cargadores,  
actualizaciones de  
«PeFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos

accediendo a pistas  
progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador compatible, un módem que cumpla la norma V.42 y un software de emulación que normalmente viene propio del módem. También puedes conectar utilizando un terminal Irbertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más

acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aun, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas. A diferencia de otros centros servidores, el



Con HOBBYTEX llegarás lejos.



# DOGFIGHT



*"Volar para pelear, pelear para volar, pelear para ganar", (lema de la academia "Top Gun" de la armada norteamericana)... Desde que se creó la aviación militar, allá por los albores de la primera guerra mundial, hasta los conflictos aéreos más recientes, los aviones de combate han desempeñado los más variados papeles. Reconocimiento, bombardeo, apoyo a tropas, transporte, escolta..., pero sobre todo han sido cazas: aviones de ataque pilotados por hombres agresivos destinados a combatir y derribar a otros aviones. Combates encarnizados en los que unos giran alrededor de otros intentando buscar el punto débil de su enemigo para acribillarlo. Atacando sin cesar sin dar el más mínimo respiro al contrincante en una auténtica "pelea de perros".*



## Pelea de PERROS

**L**os aviones han evolucionado mucho desde hace ochenta años hasta ahora. Pero la filosofía básica del combate aire-aire ha permanecido invariable. Una vez en el aire enfrentados al enemigo, las tácticas siguen siendo las mismas independientemente de que intentemos abatirlo con ametralladoras o con misiles infrarrojos. Lo único que varía es la velocidad a la que nos acercamos o nos alejamos del enemigo y la potencia del armamento. Pero hay dos cosas que permanecerán inalterables: las ansias de ganar y la inquebrantable voluntad de victoria de los participantes en el duelo.



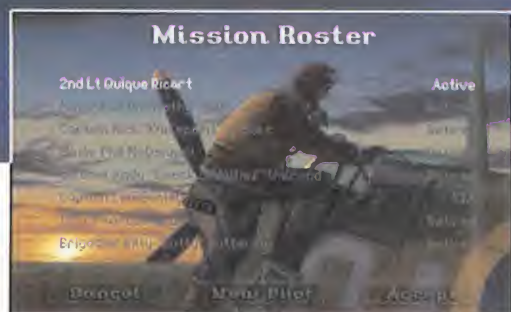
Con ese espíritu de combatividad tan arraigado se han forjado las almas de todos los pilotos de combate del mundo. Desde héroes consagrados como el Barón Von Richtofen, Adolf Galland o Mike Perry, hasta héroes anónimos como el Coronel de las Fuerzas Aéreas de Arabia Saudita que derribó él solo a dos MIG-29 con su F-15 durante la Guerra del Golfo, todos han tenido los mismos puntos en común: ganas de vencer y habilidad.

Con esta idea, los programadores de Microprose han creado «DogFight»: un simulador de vuelo que se sale de lo común por el énfasis volcado por sus programadores en recrear el combate aéreo entre aviones y sus distintas características a lo largo de los últimos ochenta años.

### EL JUEGO

**M**icroprose ha realizado un juego en el que no hay sombreados de Goraud, ni cabinas superdetalladas, ni vastos territorios reproducidos hasta el último detalle, sino que nos presenta un programa con un cierto aire "retro" (hace sospechar que lo tenían preparado desde hace bastante tiempo), en el que vuelven a los clásicos gráficos poligonales y suelos planos y cuyo aspecto general es un tanto pobre, pero que os garantizamos os mantendrá pegados al ordenador durante un número ilimitado de horas.

El tema del programa consiste en realizar combates aéreos pil-







tando diferentes aviones durante distintas guerras. Doce aparatos estarán en nuestras manos en seis épocas distintas. Así, Microprose pretende hacernos saborear todos los aspectos del combate aéreo para que comprobemos en nuestras carnes cómo la victoria y la derrota siempre la marca el hombre que está sentado a los mandos.

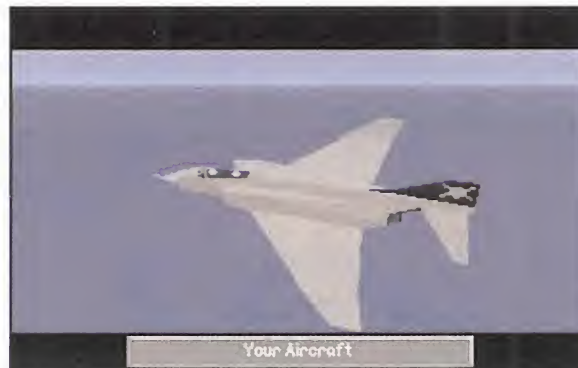
Después de una de las mejores secuencias introductorias que hemos visto últimamente, el programa nos da una pantalla con un menú en el que podremos configurar los niveles de dificultad, calibrar el joystick y adecuar las prestaciones de nuestro ordenador al juego de forma sencilla, pudiendo variar estas opciones en cualquier momento si lo deseamos. Así, pasamos a una pantalla dividida en tres secciones en cada una de las cuales podremos acceder a tres formas de juego: "Duelo", "Misiones" y "Que pasaría si...". Cada una enfoca el espíritu del juego de recrear los combates aéreos cerrados de una forma distinta y cada una es más original que la anterior.

## EL DUELO

El nombre de esta sección nos hace adivinar su contenido: la finalidad es desarrollar una serie de combates personales contra otro avión en cualquiera de los bandos o épocas que queramos.

Podremos volar en los siguientes periodos bélicos: Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam, Islas Malvinas o Conflicto Árabe-Israelí, y en cada una de ellos podremos elegir entre dos aviones para pilotar y automáticamente el programa se hará cargo del otro. Así podremos volar el triplano del Barón Rojo, un Spitfire inglés de la Segunda Guerra Mundial, un Sabre en Corea, un Phantom en Vietnam, un Mirage III argentino en las Malvinas o un MIG-23 sirio en el Líbano. O si lo preferimos, podremos manejar a sus contrincantes.

Esta sección es la más identificada con la filosofía del juego y conviene jugarla empezando con los aviones más antiguos, que nos permitirán familiarizarnos con las maniobras elementales del combate aéreo para ir adap-



"Podremos volar en los siguientes periodos bélicos: Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam, Islas Malvinas o Conflicto Árabe-Israelí, y en cada una de ellos podremos elegir entre dos aviones para pilotar y el programa se hará cargo del otro."

tándonos a las mayores velocidades y sistemas de armas cada vez más complejos de los aviones modernos.

Un sencillo menú nos permite elegir en qué época queremos volar y en que bando militaremos. La tentación de emular las hazañas del Barón Rojo es irresistible, por lo que elegiremos pilotar su rojo triplano. Una vez escogido el avión, otro menú nos permite elegir en qué posición, respecto al enemigo, queremos

salir humo del aparato inglés y un par de disparos más lo precipitan al suelo envuelto en llamas. Una vez se estrella, simplemente pulsando la tecla Escape pasamos a una pantalla que nos felicita por el éxito de nuestra misión..., y ya está. Parece muy simple y breve pero os podemos garantizar que durante los escasos minutos que duró el combate, nuestra mente estuvo totalmente acaparada por la intensidad de los acontecimientos. Y si eso os

parece poco, probad a poner los niveles de dificultad al máximo y veréis.

A medida que pasamos a otros conflictos bélicos más modernos las cosas mejoran o empeoran. La Segunda Guerra Mundial no es muy diferente pe-

**El objetivo central de «DogFight» consiste en realizar combates aéreos pilotando doce aviones de guerra diferentes durante distintas contiendas bélicas.**

ro en cuanto llegamos a la época de los reactores las cosas cambian drásticamente. La velocidad de los jets se siente como nunca hasta ahora lo habíamos visto. Mantenerse detrás de ellos es prácticamente imposible mientras "zigzaguean" a la velocidad del sonido intentando alejarse de nosotros. Sin embargo al entrar en la era moderna la calidad del programa desciende. Aviones como el F-16 o el MIG-23 tienen sistemas de armas mucho más complejos que los representados, y esto produce una sensación de

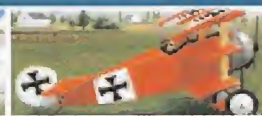
empezar. Las posibilidades son varias; delante de él, detrás, arriba, abajo, con el sol a nuestra espalda o de frente. Elegimos empezar a la misma altura de nuestro adversario y uno frente a otro. Una vez en el aire tenemos poco tiempo para admirar el paisaje. El Sopwith Camel de nuestro contrincante ya nos ha localizado y se abalanza hacia nosotros. Un par de giros bruscos y..., se invierten las posiciones. Ahora somos nosotros los que estamos tras él. Unas ráfagas de nuestra ametralladora hacen que empiece a

irrealidad. También nos sorprendió en el Harrier, lo pobremente conseguido que está el modelo de vuelo. En algunos momentos llegamos a parar el avión en el aire e invertirlo y..., ¡no se cayó! Se comportaba igual que si estuviéramos volando invertido a alta velocidad, ¡pero estaba parado! Pese a todo, es comprensible que en un programa con tanto número de aviones se hayan sacrificado algunos parámetros de realidad a favor de una mayor homogeneidad en el manejo de los distintos aeroplanos.

## LAS MISIONES

Después del apartado de "Duelo", podemos acceder al menú de misiones. Aquí se nos pedirá que nos inscribamos como pilotos para poder reflejar nuestros ascensos y méritos en cualquier época, y después pasamos a elegir la guerra y el tipo de avión en el que

## CONSEJOS



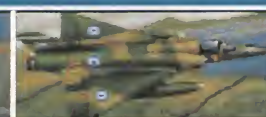
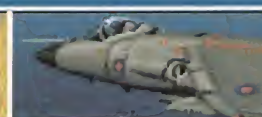
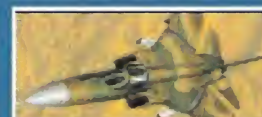
**D**ogFight» es un programa muy compacto y veraz en el que no hemos podido encontrar trucos "tramposos" del estilo de "si te quedas quieto en tierra y pulsas tal combinación de teclas, tu enemigo desaparecerán o te harás invencible...", o algo por el estilo. Los consejos que podemos dar son los mismos que daría cualquier piloto de combate real y os podemos asegurar que si los intentáis seguir a base de práctica y tesón, vuestras habilidades mejorarán y el juego se hará mucho más gratificante.

**E**l sol es tu aliado y también tu problema si vuelas de frente a él. Podría cegarte y no verías a tu adversario. Vuela siempre con el sol a tu espalda para que deslumbre al enemigo. La posición óptima para iniciar un ataque es siempre desde arriba y con el sol "a las seis".

**M**antén los ojos siempre fuera de la cabina. No te distraigas mirándolos instrumentos o admirando el paisaje. Ocho de cada diez pilotos derribados perdieron el combate por haber sido cogidos por sorpresa. Recuerda: el que co-ge desprevenido al enemigo tiene todos los ases en la manga, y el que pierde de vista al blanco puede ser derribado sin darse cuenta. Utiliza constantemente las vistas externas para mantener al enemigo siempre localizado con respecto a tu avión.

**S**i vuelas bajo es posible que veas la sombra del avión enemigo en el suelo antes que a su aparato. Chequea el suelo de vez en cuando. Un puntito negro deslizándose rápido por él te avisará de la presencia del enemigo y podrás maniobrar para buscar la posición de ataque más ventajosa.

**H**ay que ser impredecibles. En combate cerrado si un avión enemigo te persigue y no te puedes despegar de él; cambia constantemente de altitud y rumbo (no vuelas en círculos). Piensa en tres dimensiones y utilízalas para cambiar







queremos volar. Aquí las cosas son más complejas que en el duelo puesto que tenemos un objetivo de misión concreto y además contaremos con otros tipos de aviones que efectuarán misiones de apoyo, ataque o patrulla para ayudarnos a finalizar la misión así como muchos más aviones enemigos de distinto tipo para poner las cosas difíciles. Podremos volar en formación con otros aviones, planear nuestros ataques contando con el apoyo de cazas de escolta o bombarderos y elegir nuestros objetivos en los territorios marcados. La idea es brillante si..., pero el resultado deja mucho que desear.

En efecto, el gran fallo del programa está en esta sección. Sólo hay una misión para cada época y la podemos volar en ambos bandos, podemos variar los cometidos de cada escuadrilla para dar más variedad, pero el objetivo de la misión siempre es el mismo, por lo que después de ju-



"Un sencillo menú nos permite elegir en qué época queremos volar y en qué bando militaremos. La tentación de emular las hazañas de 'El Barón Rojo' es irresistible, por lo que elegiremos pilotar su rojo triplano durante la Primera Guerra Mundial.

lo permiten), pero quien escribe estas líneas lo hace con cierta asiduidad y está dispuesto a aceptar desafíos de todos aquellos que queráis medir vuestras habilidades con él..., sin importarle el tipo de avión que queráis emplear.

## EN RESUMEN.

Un excelente programa aunque difícil de catalogar. Con respecto a su competencia, gana en muchos aspectos pero es débil en otros. Por ejemplo, no es tan brillante gráficamente como «Strike Commander» pero su modelo de combate aéreo es bastante mejor. No tiene la intensidad de las peleas de perro de «Falcon 3.0» pero nos permite manejar muchos más aviones. No tiene tantos aviones como «Birds of Prey» pero le triplica en calidad y veracidad. Ni se acerca a la precisión técnica y la rigurosa exactitud de «Tornado» pero es más jugable y nos proporcionó más entretenimiento fácil. Es como «Chuck Yeager's Air Combat» pero venido a más y con mejores intenciones. En definitiva, "el que mucho abarca..., poco aprieta".

«DogFight» hace de todo y todo lo hace bien, pero sin destacar especialmente en ningún punto. Su gran punto fuerte es su tremenda adictividad y la facilidad con la que nos absorbe para transportarnos a sus distintas épocas y nos hace pelear y volar. Volar para pelear, pelear para volar, pelear para ganar...

Antonio "Mad Max" Cárcer

## Y TRUCOS



constantemente tu posición —al menos dificultarás su puntería— y le forzarás a que te sobrepase para poder atacarle tu a él.

Insistimos: no te quedes quieto, ni volando en círculos. En combate real una maniobra inesperada sorprenderá al enemigo y, como ya hemos mencionado, la sorpresa hace que las batallas se decidan de forma favorable al más agresivo.

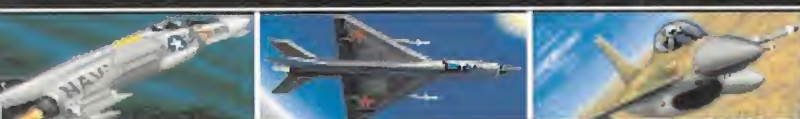
La mejor táctica defensiva es un movimiento ofensivo brusco y rápido. Si piensan que vas a huir y les atacas, como poco, conseguirás desconcertarles y ganar tiempo para buscar una posición más favorable.

No huyas de un atacante alejándote de él. Gira hacia él y le forzarás a sobrepasarte y quedar al alcance de tus armas.

Si intentas proteger algo, no estás protegiendo nada. El ataque es siempre la mejor forma de defensa.

Practica las maniobras reflejadas en el manual hasta que sean algo instintivo en ti. Estas maniobras las han ido creando muchos ases de la aviación a lo largo de ochenta años y son las mejores tácticas existentes para el combate aéreo. Por cierto, no te quepa duda de que tu enemigo también las empleará a fondo.

Por último, es esencial que siempre seas el cazador y no el cazado. Los pilotos de combate reales son gente agresiva, rebelde y pendenciera hasta en el cumpleaños de sus hijos pequeños. En el combate aéreo, por encima de todo, se enfrentan dos hombres, dos voluntades. Sólo ganará aquel que desde el primer compás de la lucha hasta el final haya estado absolutamente convencido de su victoria. No importa que avión sea más poderoso. Si realmente deseas vencer..., vencerás! Sólo tienes que desearlo más que tu enemigo y ser más rápido. Suerte...



garla un par de veces deja de tener interés y se hace muy aburrida. Esto acentúa un poco más la sensación de que Microprose tenía este programa archivado desde hace mucho tiempo y lo han sacado al mercado rápido y sin cuidar los detalles.

## QUE PASARÍA SI...

La tercera y última sección del programa es innovadora, fresca y original. Apoyándose en la histórica frase del legendario as alemán de la Segunda Guerra Mundial Adolf Galland —"sólo el espíritu de ataque, nacido de un corazón valiente, traerá el éxito a un piloto de caza sin importar lo moderno que su avión sea o lo desarrollado que esté el aeroplano enemigo"—, Microprose nos plantea en este apartado la posibilidad de jugar con el tiempo y comprobar realmente si son ciertas las palabras de Galland.

Así pues se nos ofrece un espectacular menú en el que están reflejados todos los aviones del programa para que elijamos uno y también podamos escoger hasta cinco oponentes simultáneos sin importar quienes sean. Os podemos asegurar que es una experiencia única pilotar un F-16 contra tres biplanos de la Primera Guerra Mundial y comprobar que son mucho más difíciles de cazar de lo que esperábamos..., porque son endemonia-

damente lentos y continuamente les sobrepasamos, momento que aprovechamos para dispararnos...

Puede que muchos de vosotros al leer estas líneas estéis inevitablemente pensando en aquel programa de Electronics Arts que fuera un gran éxito durante el año 1991. Nos estamos refiriendo a «Chuck Yeager's Air Combat» y, sí, estamos de acuerdo con vosotros: Microprose no ha inventado nada nuevo. Ya ha habido anteriormente otros programas que juegan con paradojas temporales, pero os podemos asegurar que ninguno con la calidad e intensidad de «DogFight».

## JUEGA CON TUS AMIGOS

Por último, cabe destacar en «DogFight» la posibilidad de conectar entre dos ordenadores vía modem o directamente a través de un cable RS-232 estándar para realizar los combates aéreos contra enemigos humanos reales. Lo hemos dicho ya muchas veces y lo seguiremos diciendo. Ningún ordenador puede igualar la inteligencia humana y la sensación que produce un rabioso combate aéreo entre dos contendientes humanos no es comparable a nada que el ordenador intente reproducir. La pena es que en España la gente no está muy habituada ha conectarse con modem (ni los precios de telefónica

87

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	80
ADICIÓN	80
SONIDO	80
DIFICULTAD	95
ANIMACIÓN	90



Idea original con una sensación de velocidad real. El modelo de combate de los aviones nos mantendrá pegados al joystick muchas horas.



Tres son la "pegas" de «DogFight»: gráficos pobres para lo que se estila hoy día; un único tipo de misiones y sensación general de "antiguo".



# HAZAÑAS BÉLICAS

## CAMPAIGN II

De nuevo Jonathan Griffiths vuelve a la carga con una segunda versión de su «Campaign», uno de los mejores juegos de estrategia bélica que existen actualmente. «Campaign II» recrea una vez más, bajo un fantástico entorno, un sistema de juegos de guerra, basados en conflictos terrestres que tuvieron lugar en la Segunda Guerra Mundial. Un programa que viene a poner a prueba vuestras dotes de «jugones estrategas». Así que, cargad vuestros PCs con sus mejores armas, y disponeos a disfrutar de una velada de acción bélica.

■ EMPIRE  
■ Disponible: PC  
■ T. Gráfica: VGA  
■ ESTRATEGIA

**R**esulta paradójico que un hecho tan cruel como es una guerra, por medio de un videojuego se convierta en algo magnífico y divertido... Claro que cierto es también que en un juego de ordenador, las víctimas y los desastres son afortunadamente ficticios, y nadie sufre daño alguno. Es lo que se llama jugar a la guerra, y ojalá en todas sucediera esto mismo, es decir, que fueran un simple, divertido e inofensivo simulacro, como sucede en este último trabajo de Empire.

Esta vez, en «Campaign II», además de simular los enfrentamientos que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial, como lo hacía su predecesor en el tiempo, simula también nuevos aspectos relacionados con las técnicas de combate moderno, presentando los actuales sistemas de armamento como: misiles teledirigidos, cohetes, telémetros láser, estabilizadores de armas o visión nocturna, por citar algunos de los más significativos. También ahora podremos participar no sólo en enfrentamientos de tierra, sino que podremos hacerlo pilotando helicópteros en ataques aire-tierra o aire-aire.

### FIEL A UN ESTILO

**E**n cuanto al desarrollo y manejo del juego, éste es similar al de su antecesor. Una pantalla inicial se nos mostrará con dos partes bien diferenciadas. En la zona izquierda aparece la ventana de campaña, que representa una sección del territorio en conflicto. A la derecha encontramos una serie de iconos que corresponden a diferentes opciones. Estas son funciones tales como: editar y añadir diferentes objetos al mapa principal, crear nuevas ciudades, ríos, campos de minas, configurar las posiciones de nuestros ejércitos, ampliar zonas específicas del mapa... También una de las opciones nos permite obtener información de todos y cada uno de los vehículos que aparecerán, y contra los que nos enfrentaremos, a lo largo del juego.

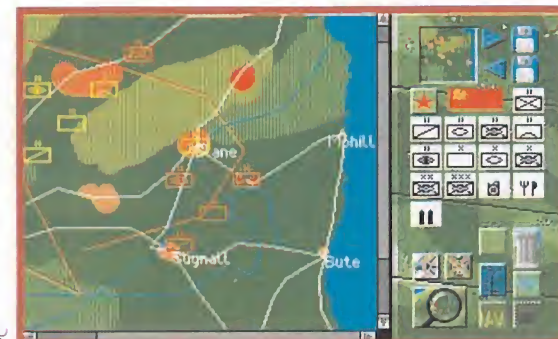
En definitiva, una serie de datos técnicos y estadísticos para conocer mucho mejor el armamento enemigo y, así, saber cómo contrarrestar sus ataques de la mejor manera posible.

### DIRECTOS AL FRENTE

**U**na vez que nos hayamos familiarizado con la pantalla y con los controles del juego, nos dispondremos a participar de lleno en la batalla, por medio del mapa de campaña. Cada vez que desplazamos una de nuestras divisiones o grupos de



Este espectacular juego de estrategia, se convierte en un arcade también, cuando entramos en el modo batalla.



Aunque en un principio el terreno es sencillo, con el editor podremos crear una compleja zona de guerra.



Más de ciennoventa fichas gráficas se han incluido, conteniendo las características técnicas de todos los vehículos.



En esta segunda parte, además de los combates terrestres, podremos participar en emocionantes batallas aéreas.

ejército hacia una ciudad ocupada por el enemigo, cuando estemos lo suficientemente cerca, tendrá lugar un enfrentamiento. Éste podrá ser de dos maneras: automático o manual.

Si elegimos el automático, el ordenador librará por medio de cálculos, teniendo en cuenta factores como cantidad de unidades operativas y destreza de combate, una lucha de la que nos informará, al cabo de un rato, cuál ha sido el bando vencedor. Si por el contrario optamos por el modo manual, tendremos que ser nosotros mismos los que manejemos a todas nuestras piezas de combate, distribuyéndolas del mejor modo para conseguir nuestro objetivo.

Para los que no hayáis tenido todavía la oportunidad de jugar al «Campaign», os diremos que el modo de batalla que presenta este programa es realmente increíble. Además de incorporar el típico sistema de lucha de los juegos de estrategia, es decir en dos

dimensiones, existe un modo superadictivo y entretenido de jugar que es bajo una perspectiva en tres dimensiones. Aquí podremos manejar individualmente cualquiera de nuestras piezas, ya sean tanques, helicópteros, jeeps, teniendo cada una sus respectivos controles de uso.

### NUESTRA OPINIÓN

**A**unque las diferencias entre «Campaign» y «Campaign II» son mínimas, esta segunda parte posee características que la distinguen lo suficiente como para considerarla algo más que una ampliación de la anterior versión. En general, la mecánica del juego sigue siendo la misma, salvo que ahora también tomaremos parte activa en combates aéreos, y que usaremos maquinaria de guerra más moderna y actual, empleando, por poner un ejemplo, misiles teledirigidos. También ha sido mejora-

do ligeramente el entorno de batalla en 3-D gracias al ajuste de detalle que se puede efectuar, por lo que el juego gana algo más en vistosidad gráfica.

El programa no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad, incluso diríamos que es hasta más sencillo de manejar, a pesar de la gran número de opciones que posee. «Campaign II» es, en definitiva un juego puramente estratégico con pequeñas dosis arcade.

E.R.F.

80

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	76
ADICCIÓN	85
SONIDO	69
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70



La jugabilidad y el modo de batalla tridimensional, hace que los aspectos propios del arcade estén muy conseguidos.



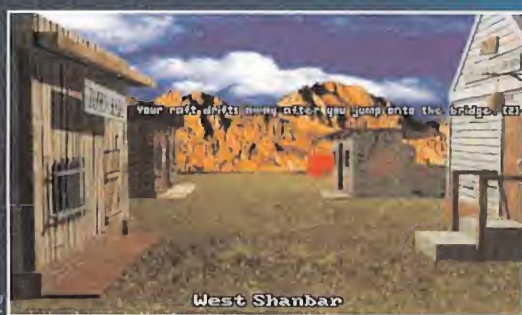
Las pocas diferencias a nivel gráfico y sonoro que presenta respecto a su predecesor en el tiempo.

Síntesis de la campaña			
Las fuerzas enemigas admiten derrota			
Combates	Jugados	Ganados	Perdidos
Automático	1	1	0
Manual	1	1	0
Total tiempo empleado: 0 Meses 00 días			
Bajas durante toda la campaña: 54			
Promedio de vehículos destruidos por día: 24			
Promedio de éxito del combate: 100%			



# Z RETURN TO ZORK

Hace algunos días recibí una carta de la compañía IT&L en la que me notificaban que había ganado unas vacaciones pagadas de cuatro días en el Valle de los Gorriones. Al principio la invitación me extrañó ya que no me había apuntado a ningún sorteo, pero las condiciones del viaje me resultaron totalmente irresistibles ya que podría visitar las ruinas recién descubiertas que probaban la presencia en el valle del mítico imperio subterráneo de Zork.



## Tras las huellas de Morphi

**D**espués de ponerme en contacto con los organizadores y aceptar el premio, recibí gratis una cámara fotográfica, un mapa, un cuchillo, una grabadora y una esfera de cristal que me serviría de medio de comunicación con un guía de la compañía. Este guía resultó ser un curioso personaje llamado mago Trembyle que se ofreció a darme todo tipo de información a medida que la fuera necesitando, y a recurrir a él si me encontraba en dificultades. Sin embargo los problemas llegaron muy pronto ya que según Trembyle la esfera necesitaba una nueva batería.

Llegué al valle por un escarpado camino de montaña. Después de ahuyentar al buitre que se había posado sobre el cartel arrojándole una

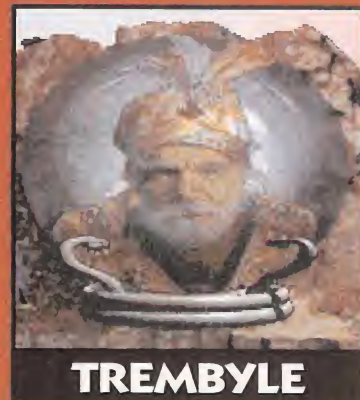
roca suelta me acerqué al mismo, encontrando a sus pies una pequeña planta, y para estar seguro de que el vegetal se mantendría vivo durante varias horas decidí cavar a su alrededor con ayuda del cuchillo en lugar de arrancarla. El vigilante del faro me explicó que el camino del sur no se podía cruzar y me advirtió que tuviera mucho cuidado con los buitres. Me habló de la extraña desaparición de la parte oeste del pueblo de Shanbar y de la mitad del puente que cruzaba el río, y explicó que el faro llevaba varios años apagado porque necesitaba para funcionar un material fosforescente llamado "illumynite" que últimamente se había vuelto imposible de conseguir. Dado que no podía dirigirme a Shanbar por tierra decidí buscar otro medio de transporte. En la parte trasera del faro corté unas ramas con ayuda del cuchillo y las até a unos tablo-

balsa. Lancé la balsa al río, me dejé arrastrar por la corriente y abandoné la balsa al acercarme al puente medio destruido del que me había hablado el vigilante del faro.

### EN EL PUEBLO FANTASMA

**S**hanbar Oeste parecía encontrarse envuelto en una atmósfera de abandono causada sin duda por ese extraño fenómeno que estaba haciendo desaparecer los edificios. La puerta de la escuela estaba cerrada, pero conseguí hacerme escuchar golpeando la campana con el cuchillo. La maestra, una encantadora mujer llamada Miss Peepers, me entregó su libro de notas después de contestar bien a una pregunta sobre cultura general. En el ayuntamiento el alcalde de Shanbar me permitió consultar los archivos y así pude descubrir informaciones sobre la IT&L, las costumbres locales,

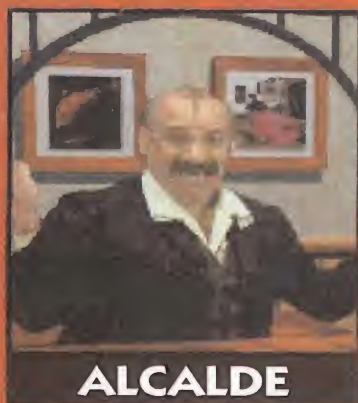
los extraños fenómenos mágicos que habían tenido lugar hace años y los lugares más interesantes de Shanbar, muchos de los cuales al parecer habían desaparecido bajo tierra. El viejo almacén se encontraba en ruinas. En medio de montones de escombros que se habían convertido en la guarida de una familia de ratones encontré una manivela y una caja de madera. Regresé por un momento al puente derruido y, recorriendo el camino que seguía la orilla del río, llegué al viejo molino. Rechacé por el momento la amable invitación de Boos, el dueño del molino, y después de atravesar la puerta trasera del edificio encontré una llave amarilla en el suelo. Después de quitar un tablón de madera que impedía el movimiento de la rueda del molino regresé al pueblo y abrí con la llave la puerta de la tienda de regalos donde encontré una batería y, en el interior de la caja registradora,



TREMBYLE



MISS PEEPERS



ALCALDE



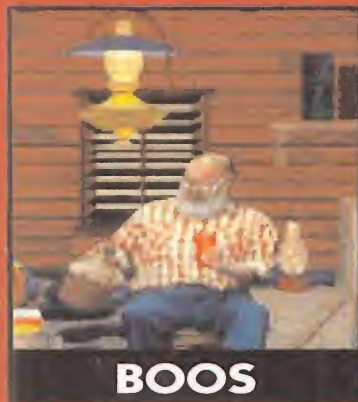
MENDIGO

**E**stos son cuatro personajes que encontramos en nuestros primeros pasos por el mundo onírico de Zork. El Mago Trembyle es nuestro guía y lazarillo; es la solución a muchos de nuestros problemas e incógnitas. El pobre se encuentra dentro de una esfera de cristal a través de la que nos advierte de los peligros que nos amenazan. Más "normal" es Miss Peepers, una profesora, que, como tal, nos examinará a la primera de cambio. Si respondemos bien a su pregunta, nos recompensará muy bien... El alcalde de Shanbar Oeste, muy hospitalario él, se ofrecerá a darnos toda la información de necesitamos. Pero el que nos da lo poco que tiene es el joven mendigo que vive debajo del puente del pueblo. Es el más desinteresado.





**FARERO**



**BOOS**



**MOLLY**



**HERRERO**

**Y**a desde un principio, en el momento en el que intentamos entrar en su faro sin pedir permiso, el farero de Shanbar nos advierte de todo lo que tendremos que investigar en nuestra aventura. Y no solamente investigar, sino que luchar contra los elementos acuáticos, o por lo menos líquidos, como el vino que inconsistentemente nos ofrece el borrachín de Boos.

Por fortuna, personajes como Molly, una muy amable recepcionista un hotel del nuevo Shanbar, nos pone las cosas fáciles. Ella es la esposa de Moodock, de que hablaremos dentro de un momento, y sabe que algo raro ocurre en Zork. Y el que siempre nos recibe con cara de perros es el herrero del pueblo, quien incluso nos intenta estafar...



Hasta la isla de Ferryman llegamos con la ayuda de un tenebroso barquero. En este pedazo de tierra rodeado de agua no nos esperan sorpresas agradables.



Ya sabemos para qué sirve una cuerda que teníamos en nuestro inventario. Subimos al faro y la atamos de su barandilla, al árbol del otro lado del río.

unos billetes para Dizzyworld (un parque de atracciones subterráneo del que había leído algo en los ficheros del ayuntamiento) y unas cuantas monedas. Coloqué la batería en la esfera de cristal y conseguí restablecer la comunicación con el mago Tremble. Conocí a un joven mendigo que vivía bajo el trozo que aún quedaba en pie del puente. Le di los billetes para Dizzyworld y en agradecimiento me entregó un objeto que se encontraba demasiado sucio como para resultar reconocible. Ahora era la ocasión de regresar al viejo molino y, recordando la fórmula ritual que había leído en los ficheros, acepté el vaso de whisky que me entregaba Boos, le propuse un brindis, arrojé el contenido del vaso en una maceta sin que se diera cuenta y a continuación simulé que bebía del vaso vacío. Boos bebió de su vaso y me ofreció otro, de manera que repetí el proceso tres veces y, entre el tercer y cuarto brindis, le pedí sus llaves. Ahora que tenía una fuerte carga de alcohol, Boos no estaba en condiciones de negarse a nada y me entregó las llaves de su furgoneta. Pero lo que más me interesaba era que después de que Boos cayera al suelo borracho pude coger un frasco de cristal, bajar por una trampilla hasta un pozo subterráneo y allí abrir una misteriosa puerta.

#### EL IMPERIO DE ZORK

**M**e encontraba en el interior de un molino idéntico al de Boos, y al salir al exterior me di cuenta de que había llegado a un lugar que parecía ser una réplica del Valle de los Gorrones. Por fuera el molino era igual al primero y se encontraba también en la orilla iz-

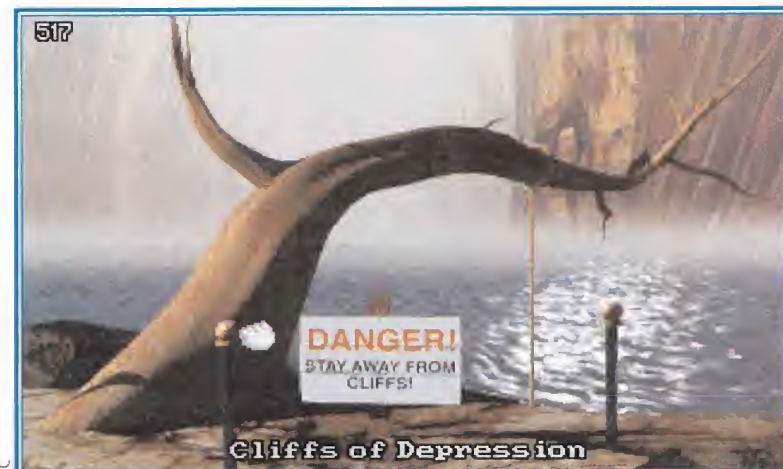
quierda del río, pero ahora el puente estaba en perfecto estado y todos los edificios de Shanbar que habían desaparecido, se encontraban en la orilla derecha. Y en el lado opuesto un cartel de bienvenida y un camino conducían a zonas desconocidas. Decidí comenzar mis investigaciones en Shanbar Este, en los edificios que habían pertenecido al pueblo que había explorado horas antes.

Conocí a Moodock en su tienda de armas y, después de que me explicara las reglas de un juego de mesa llamado "Survivor", jugué con él hasta ganarle una partida y conseguí que me regalara una espada sucia y una moneda. Examiné la espada y se la entregué al herrero para que la limpiara. Le dejé solo durante unos minutos para que trabajara tranquilamente y conseguí que me la devolviera limpia a cambio de dos zorkmids. Pero al examinar de nuevo la espada me di cuenta de que no era la misma que yo le había dado minutos antes ya que la original tenía una gema en la empuñadura, así que le amenacé hasta que reconoció su equivocación, momento en el que me devolvió la espada correcta. Crucé el puente que conducía a Nuevo Shanbar Oeste, cogí un libro al pie de "El Memorial del Loco" y me dirigí a la granja de Snoot, en cuyo interior encontré una hermosa joven lavándose los dientes en el cuarto de baño. Mi presencia debió asustarle ya que

**Shanbar Oeste se encontraba envuelto en una atmósfera de abandono causada por el fenómeno que hacía desaparecer los edificios.**



Ruinas, ruinas y más ruinas. Esto es lo que podemos encontrar en muchos de los parajes que rodean el imperio subterráneo de Zork.



Los Acantilados de la Depresión nos producen una sensación de vértigo difícilmente superable. Pero si queremos avanzar en nuestro propósito, tendremos que ser fuertes.

me dio un puñetazo que me dejó tendido en el suelo, pero después de encontrar la respuesta a sus preguntas en la enciclopedia la chica, que resultó llamarse Rebecca, me pidió disculpas y me dio permiso para llevarme cualquier cosa que encontrara en la casa. Cogí un espejo que encontré sobre la cómoda de su habitación, intenté sin éxito entrar en otro cuarto ya que un fiero perro llamado Alexis me lo impidió y entré en la cocina. Allí abrí el grifo de la fregadera, hice agua jabonosa con ayuda de la pastilla de jabón y lavé en ella el objeto que me había dado el mendigo, que resultó ser uno de los trozos de un objeto en forma de disco.

A continuación cogí un trozo de carne congelada del frigorífico, me llevé el termo que había sobre la mesa y llené el frasco con agua del lavabo del cuarto de baño. De nuevo en el exterior, me acerqué al silo situado a la derecha de la granja, coloqué en su sitio la manivela y comencé a darle vueltas en el sentido de las agujas del reloj. A los pocos segundos el silo estalló liberando

toneladas de zanahorias. A la derecha de la granja se encontraba un rancho compuesto por una casa y un establo. Pugney, el propietario, se negaba a abrir la puerta a los extraños pero llevando con cuidado la conversación (amenazándole una vez para luego pedirle disculpas)

conseguí que me diera permiso para llevarme una caja que estaba cerca de su casa. A continuación me dirigí al establo donde encontré una vaca deseando ser ordeñada. Para evitar que el contacto con mis manos frías la pusiera de mal humor cogí algo de heno, lo coloqué en el suelo, lo hice arder con ayuda de una cerilla y utilicé la hoguera para calentarme las manos. Ahora ya nada me impedía ordeñar la vaca y guardar la leche en el termo, y antes de marcharme decidí sacarle una foto que tal vez me fuera útil más adelante. Crucé de nuevo el puente para llegar a la zona este del pueblo y me dirigí al incinerador, situado frente al taller del herrero. Abrí el horno con la palanca de la derecha y arrojé la caja en su interior. Al cerrar el horno y mover la palanca restante se abrió un cajón en la parte inferior donde encontré todo lo que quedaba de la caja, un alambre incandescente. No podía cogerlo en esas condiciones, así que dejé caer sobre él el agua del frasco para reducir su temperatura. El alambre me sirvió para abrir la puerta cerrada del Almacén General. En su interior encontré varias ratas corriendo sobre el mostrador que conseguí introducir en la caja de madera, y antes de salir agité varias veces una caja de cereales hasta conseguir coger un silbato que se escondía en el fondo.

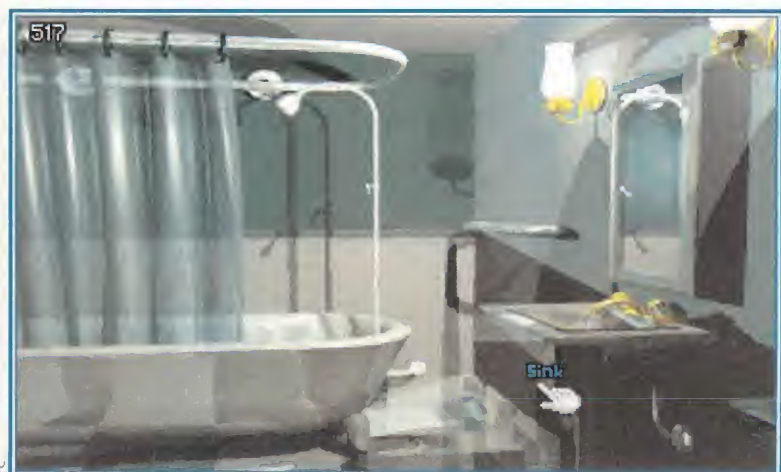
#### LA PRESENCIA DEL MAL

**A**l fondo de Shanbar Este se abrían dos caminos y decidí coger el de la izquierda. Allí me encontré de nuevo con Rebecca, que ahora con más calma me explicó que estaba escribiendo un libro sobre el regreso de las fuerzas maléfi-





Todo un espectáculo de danza es el que nos ofrecen las musas casi al final de «Return to Zork». Nuestra misión es saber colocar bien una serie de objetos.



Estamos dentro de la casa de Rebecca. En el cuarto de baño poco podremos hacer puesto que no hay nada de interés para nuestra investigación.



El laberinto creado en «El Bosque Susurrante» es complicado de descifrar, sobre todo si nos encontramos con sorpresas como esta enorme tela de araña.



Aquí tenemos a Molly en su recepción del hotel. Sólo dejará subir a las habitaciones a aquellos que previamente le paguen una respetable cantidad de dinero.

cas a Zork y que estaba convencida de la existencia de una criatura llamada Morphius que intentaba introducirse en sus sueños. Después de sacar una foto de Rebecca continué andando hasta llegar a unas ruinas donde encontré un marco y unas piezas cuadradas que resultaron formar parte de un puzzle. Cada una de las once piezas contenía dos palabras, y después de mover correctamente el espacio libre conseguí completar dos frases, una que hablaba de mezclar agua de la cascada con excrementos de murciélago para obtener una poción de invisibilidad y otra que decía algo así como «Busca tres piezas más en el suelo donde ésta fue encontrada».

Volví a examinar las ruinas y efectivamente encontré tres nuevos objetos que antes no había visto: un fragmento de disco similar al que me había regalado el mendigo y dos trozos de «illumynite». Las palabras de Rebecca me habían preocupado, así que me dirigí al hotel y allí conocí a Molly, la esposa de Moodock, que trabajaba de recepcionista. Pagué el precio de una habitación, utilicé el ascensor para llegar hasta ella y me dispuse a soñar, pero para evitar los peligros de la oscuridad coloqué los trozos de «illumynite» sobre la mesilla de noche antes de apagar la luz. Entre los resplandores verdosos producidos por las rocas soñé con una imagen fantasmagórica que se alimentaba de los sueños de otras personas y que me hablaba con orgullo y altivez. Afortunadamente la visión no duró mucho, de manera que volví a encender la luz, recogí los trozos de «illumynite» y salí del hotel. Repetí el proceso otras dos veces y así pude averiguar más cosas acerca de esa extraña entidad, entre ellas que

parecía escoger a las personas que le interesaban y las convertía en piedra después de absorber sus conocimientos. El camino que conducía a las ruinas continuaba hasta «El Bosque de los Espíritus», un lugar laberíntico del que decidí ir dibujando un mapa a medida que lo recorría para no perder la orientación. Muy cerca del punto de partida, hacia la derecha, encontré un árbol con hojas metálicas que dejó caer unas cuantas monedas cuando golpeé sus ramas con la espada. A partir de ahora ya sabía que podía volver a este lugar de vez en cuando para incrementar mi reserva de monedas.

Caminando por el bosque en dirección oeste encontré una insólita escena, un arquero ciego que disparaba sus flechas contra una pequeña e indefensa hada tomándola por un enemigo. Recordé que la vaca de Pugney se alimentaba de zanahorias e imaginé que su leche tendría virtudes curativas contra la ceguera, de manera que conseguí que el arquero recuperara la vista dándole parte del contenido del termo. El arquero se dio cuenta de que había estado a punto de matar a una inocente hada y, avergonzado, se marchó abandonando su arco y sus flechas. El hada también había desaparecido, pero conseguí encontrarla de nuevo caminando dos localidades hacia el norte y una hacia el oeste. Encendí una cerilla para evi-

tar los peligros de la oscuridad y hablé con ella hasta que me reconoció y me entregó un saquito de polvo de hadas en agradecimiento por haberla salvado. Continuando con la exploración de «El Bosque de los Espíritus» seguí caminando hasta un lugar donde la presencia de un montón de hojas secas en el suelo me hizo desconfiar.

Lancé un objeto cualquiera sobre las hojas y comprobé que efectivamente se trataba de una trampa que me hubiera atrapado al pisarla, así que la rompí con ayuda de la espada para recuperar el objeto que había lanzado antes y seguí caminando. En el extremo noreste del bosque localicé una estatua que representaba un jabalí y, golpeándola tres veces con la espada, conseguí destruirla y

ayudaría también a mí decidí beber la que quedaba en el termo y al instante mi visión mejoró. Pero supuse que no era suficiente, así que regresé al rancho de Pugney y volví a ordeñar la vaca, aunque en esta ocasión además de volver a calentarme las manos tuve que darle unas cuantas zanahorias para que me permitiera acercarme a ella. Bebí dos veces más del termo y conseguí que mi visión resistiera cualquier tipo de hechizo. La carne del frigorífico se había descongelado con el tiempo y había empezado a pudrirse.

Ahora era el momento de esparcir polvo de hadas sobre ella, localizar un gran nido de buitres situado cerca del establo y arrojar la carne. Los buitres acudieron a comerla y se quedaron adormecidos bajo los efectos del polvo de hadas, momento que aproveché para introducirme dentro de su guarida, coger una garr de buitre colocada sobre una roca y escapar de ahí rápidamente.

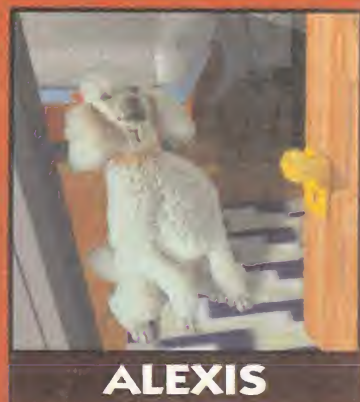
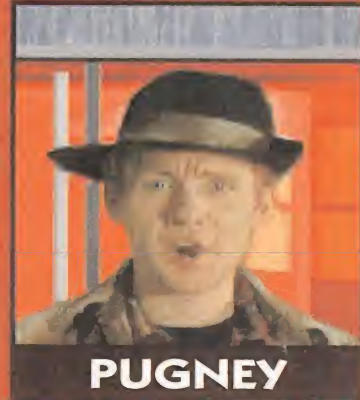
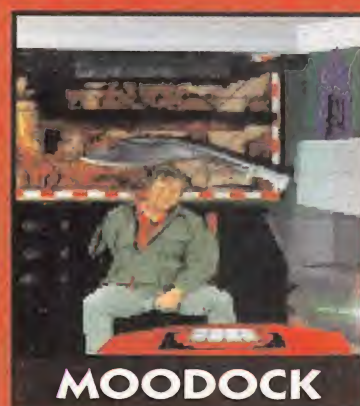
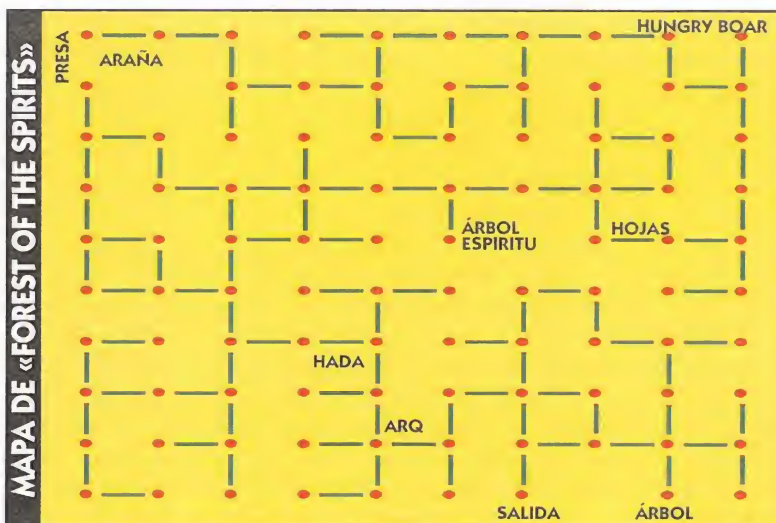
Los pantanos

## LOS PANTANOS

Conocí, cerca del puente, a un muchacho llamado Ben que alquilaba una canoa para dar paseos por el río. No sólo me enseñó a hacer un nudo de marinero cuando le señalé el nudo que estaba haciendo con las cuerdas de los salvavidas sino que, al mostrarle la foto de Rebecca, comenzó a hablar de una mujer que siempre le había gustado y

encontrar en su interior una nueva pieza del disco. Ya nada más podía hacer por el momento en el bosque, así que retrocedí el camino recorrido hasta encontrar la salida. Suponiendo que si la leche había ayudado al arquero probablemente me

seos por el río. No sólo me enseñó a hacer un nudo de marinero cuando le señalé el nudo que estaba haciendo con las cuerdas de los salvavidas sino que, al mostrarle la foto de Rebecca, comenzó a hablar de una mujer que siempre le había gustado y



**M**oodock, al igual que su mujer, es un personaje entrañable: no solamente nos enseña a jugar y ganar al difícil juego del «Survivor», sino que nos regala una espada y unas cuantas monedas. Sin embargo, los tres siguientes personajes que os presentamos son realmente «bordes». Empezamos por Pugney, un granjero que nos amenaza nada más conocerle —aunque luego nos ayude—; continuamos por Alexis, un caniche mediano que no nos deja entrar en una habitación; para terminar con Rebecca, una joven, la dueña del perrito..., que lo primero que hace al vernos es sacudirnos un puñetazo que nos tumba en el suelo. Menos mal que al final se calma un poco y nos ofrece su experiencia.





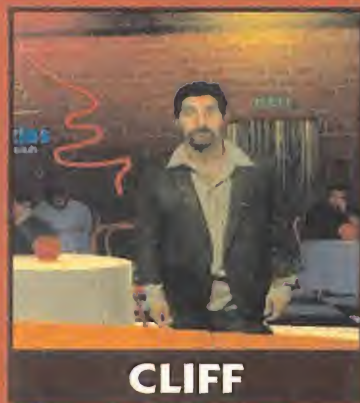
ARQUERO



HADA

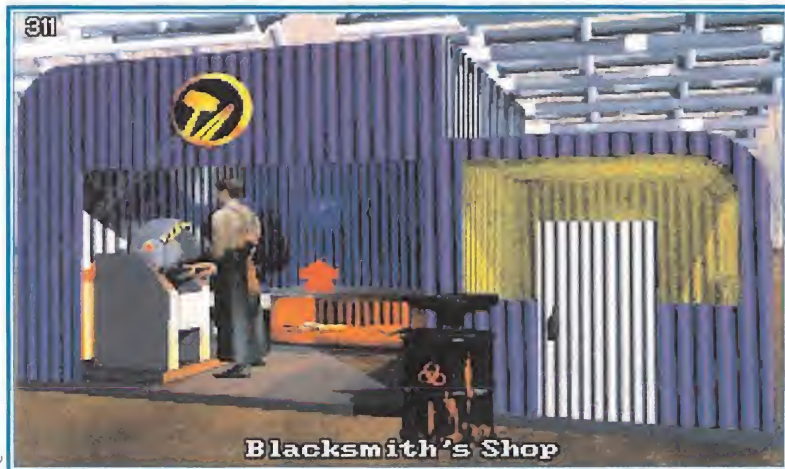


ITAH



CLIFF

Estos son cuatro de los últimos personajes que encontraremos en «Return to Zork». Interesantes personalidades que nos harán vivir escenas sorprendentes. Porque sorprendente es ver cómo un arquero ciego dispara flechas contra una hermosa hada... Con un poco de leche acabaremos con esa peligrosa situación. Y lo que nos hace vivir una bruja llamada Itah es más difícil de creer aún: es una hechicera enamorada de un muchacho normal y corriente... Y la nota final la pone Cliff, el propietario de un bar en el que se celebra un extraño concurso de chistes. Este hombre barbudo, muy, muy pesado, nos obligará a participar en el certamen, del que saldremos muy airosos, gracias a las grabaciones que hemos efectuado anteriormente.



Blacksmith's Shop

La herrería es un lugar de visita obligada. Aquí dejaremos una espada para que nos la arreglen y podamos usarla en cualquier momento. ¡Ojo con el herrero!

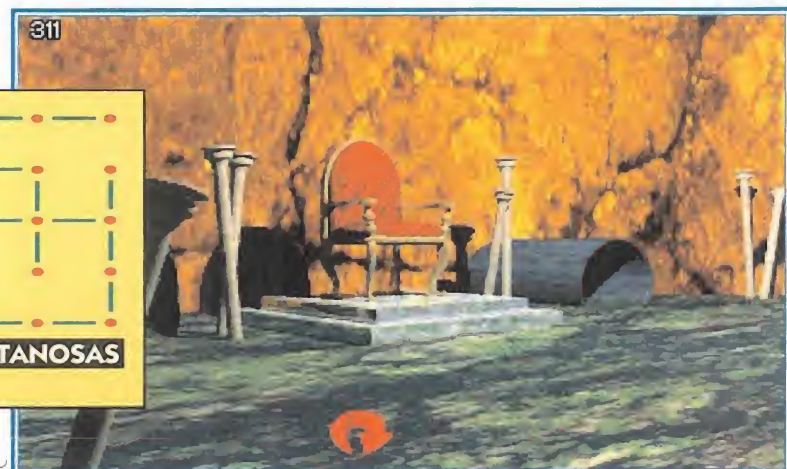


Troll Caverns

Dentro de las cavernas de los trolls encontraremos más sorpresas y muchos más peligros. Tened mucho cuidado puesto que podéis acabar como el esqueleto de la entrada.



El incinerador nos servirá para convertir uno de los objetos que llevamos en el inventario en una herramienta para abrir una puerta.



Un trono, que no deseamos ocupar, es una de las tentaciones que se nos presentan en «Return to Zork». No podemos desviarnos ni un segundo de nuestro objetivo.

me dio una carta de amor que no pudo hacer llegar hasta ella. Después de darle unas cuantas monedas Ben me permitió subir a bordo pero el motor parecía funcionar con un extraño sistema de propulsión.

Saqué las ratas de la caja de madera y las coloqué en el interior del motor, momento en el que las ratas comenzaron a correr sobre la rueda giratoria y pusieron el motor en marcha. La canoa se detuvo junto a un árbol seco en un pantano húmedo y desolado ya que un extraño hechizo había convertido las ratas en piedra y me impedía avanzar. El interior del árbol estaba hueco y allí conocí a una bruja llamada Itah que resultó ser la amada de Ben, así que le entregué la carta de amor y sin perder un segundo la hechicera cogió mi canoa para reunirse con él dejándome solo en el árbol. A mi alrededor se extendían kilómetros de zonas pantanosas en las que un mal paso podía suponer la muerte.

Dado que en principio era imposible saber en qué dirección se podía caminar sin hundirse, decidí utilizar el bastón que recogí en la habitación de la bruja para clavarlo en el suelo y saber así si la tierra era o no firme. Fui dibujando un mapa a medida que avanzaba y finalmente llegué sano y salvo a las ruinas situadas cerca de Shanbar Este. Volví a alquilar el barco de Ben y, de regreso en el árbol hueco de la bruja Itah, le mostré la foto de la vaca y conseguí a cambio permiso para coger su jaula de murciélagos. También le mostré el libro que había encontrado junto a la estatua de «El Memorial del Loco» y así descubrí que era un libro que contenía chistes en las diversas lenguas habladas en Zork. La bruja consiguió traducir

uno de los chistes y decidí regresar a Shanbar recorriendo de nuevo los pantanos siguiendo el mapa que había dibujado.

### MÁS ALLÁ DE LOS BOSQUES QUE SUSURRAN

Caminando hacia la derecha desde el taller del herrero llegué a un tupido bosque cubierto de espesa niebla llamado «Bosques susurrantes». Estos bosques no solamente formaban un enmarañado laberinto sino que contenían un poderoso hechizo que debilitaba la vista de aquellos que pasaban demasiado tiempo en su interior, pero mis ojos habían sido reforzados con la leche y contaba con la ayuda de unos valiosos amigos que me ayudarían a encontrar el camino. Liberé a los murciélagos en la primera localidad del bosque y las pequeñas criaturas ciegas emprendieron el vuelo dejando un rastro perfectamente visible con sus excrementos. Recogí algunos de ellos y seguí a los murciélagos hasta llegar a la salida. Me encontraba a la orilla de un

lago en lo que parecía ser un muelle, así que hice sonar tres veces la campana y apareció entre la niebla un misterioso barquero a bordo de una pequeña embarcación. Después de mostrarle la moneda que me había dado Moodock el barquero me llevó hasta una isla situada en el cen-

tro del lago. Un estrecho camino entre las rocas conducía a una pequeña vivienda. Arranqué con ayuda de la espada un objeto colocado sobre la puerta a modo de llamador que resultó ser un imán y una vez en el interior de la casa me llevé una gran sorpresa al descubrir que el único habitante era un pato. Pero bastó con leer el pergamino que encontré sobre el suelo para que el pato se convirtiera en un hombre que dijo llamarse el mago Canuk.

Canuk se ofreció a traducir otro de los chistes del libro y cuando le pregunté por una curiosa botella con un barco en miniatura en su interior que había al fondo de la habitación me explicó que contenía una pieza similar a las que yo tenía y que podía lanzar sobre

**Caminando por el bosque encontré una insólita escena: un arquero ciego disparaba sus flechas contra una indefensa y pequeña hada.**

mi un hechizo que me haría durante veinte minutos lo suficientemente pequeño como para entrar en la botella. Al parecer Canuk tenía muy mala memoria y apuntaba las cosas para no olvidarlas ya que pude anotar una clave numérica (9427) escrita en la etiqueta de la botella. Caminé hasta el camarote principal, cogí un trapo colocado sobre la cama y abrí la caja fuerte utilizando la combinación que acababa de anotar. En su interior encontré el trozo de disco y una placa metálica roñosa, así que la froté con el trapo hasta dejarla reluciente y abandoné el barco llevando la placa

en la mano. Sin dar ninguna explicación Canuk intentó lanzar sobre mí el hechizo que convertía a las personas en patos, pero el hechizo rebotó contra la brillante superficie de la placa metálica y fue Canuk quien recibió su propia medicina. Salí de la casa, regresé al embarcadero y llamé al barquero haciendo sonar la campana dos veces, momento en el que volví a mostrarle la moneda para que me llevara de vuelta a la otra orilla. Para evitar tener que recorrer el bosque de nuevo recordé lo que Rebecca me había dicho sobre los buitres y, teniendo el imán en mis manos, hice sonar el silbato de la caja de cereales. Un buitre apareció atraído por el sonido del silbato, el imán se adhirió magnéticamente a sus garras y el buitre emprendió el vuelo llevándome con él. A partir de ahora podía viajar a cualquier punto de cualquiera de los dos mundos del mapa utilizando los buitres.

### EN LOS ACANTILADOS DE LA DEPRESIÓN

Había conseguido traducir dos de los cuatro chistes contenidos en el libro así que busqué a Rebecca y le pedí ayuda, pero la joven dijo no conocer el idioma antiguo en el que estaba escrito uno de ellos. Regresé al viejo pueblo de Shanbar Oeste y me dirigí a la escuela, donde Miss Peepers señaló, al mostrarle una fotografía de Rebecca, que la joven tenía mucha facilidad para los idiomas antiguos y que podría ayudarme a estudiarlo. Además reproduce con ayuda de la grabadora las conversaciones que había tenido con Moodock y Miss Peepers me habló de algunas reglas del juego «Surviv-

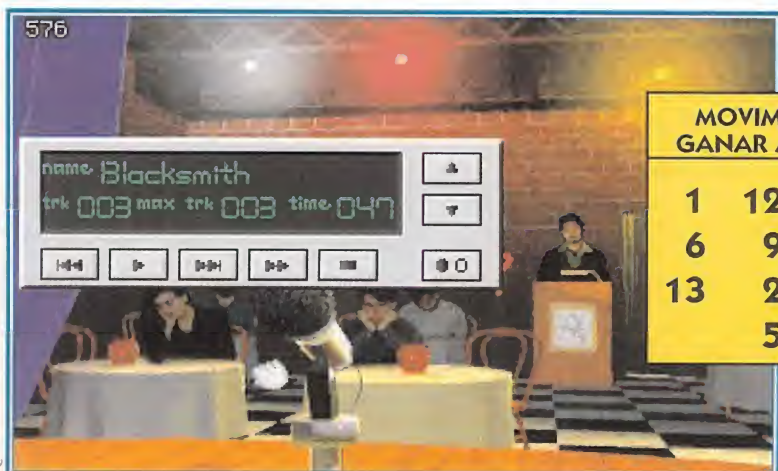




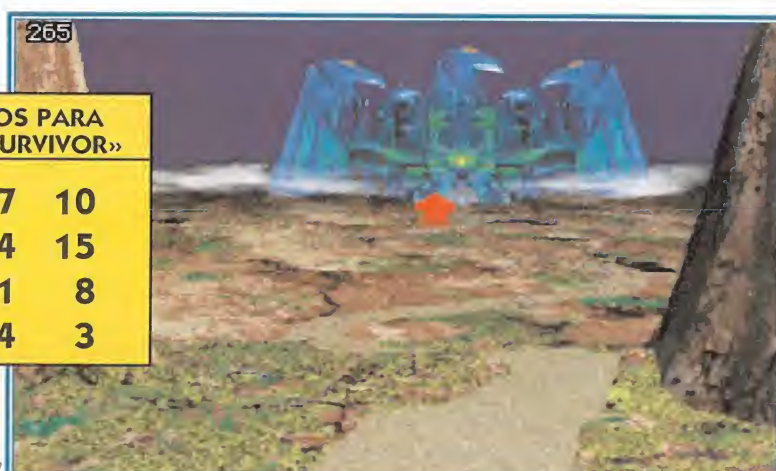
Esta pantalla representa, ni más ni menos, que la entrada al nuevo pueblo de Shanbar. Aquí es realmente donde empieza nuestra aventura.



La psicodelia y los elementos oníricos están muy presentes en el imperio subterráneo de Zork. ¿Qué os parece este "Monumento al Loco"?



La grabadora de nuestro inventario será el elemento fundamental para ganar el concurso de chistes que celebra Cliff.



Ya nos estamos acercando mucho a la guarida de Morphius. Su fortaleza nos inspira muy poca confianza, sabedores de lo que nos espera dentro.

vor" que yo no conocía, como que el jugador que movía el mago tenía derecho a pasar si todas las casillas disponibles estaban bloqueadas. El alcalde me tradujo otro de los chistes en el ayuntamiento y yo volví al mundo subterráneo para buscar a Rebecca, que ahora no tuvo ningún problema para traducir el cuarto y último. Me dirigí a los acantilados, situados cerca de la granja de Snot, donde cogí una cuerda y la até al árbol para poder descender por los peligrosos acantilados y alcanzar un túnel excavado en la pared rocosa. Una puerta abierta en el túnel conducía a una especie de sala de fiestas donde se celebraba un concurso de chistes en el que se exigía tener una planta como la que yo había conseguido al comienzo de la aventura para evitar caer en la depresión que ya había invadido a los clientes del local. Cliff, el dueño del club, me ofreció el micrófono y lo único que tuve que hacer fue utilizar la grabadora para reproducir los mensajes en los que Itah, Canuk, el alcalde y Rebecca habían traducido los cuatro chistes del libro.

El éxito de los chistes fue inmediato y, después de ser aclamado como ganador del concurso, Cliff me entregó una nueva pieza del disco. Al volver a la superficie volví a desatar la cuerda ya que me volvería a hacer falta más adelante. Decidí regresar al faro donde el vigilante me dejó entrar después de entregarme uno de los trozos de "illumynite" y me dio un nuevo trozo del disco al mostrarme los que yo tenía. Subí por las escaleras y, en la parte superior del faro, até la cuerda a la barandilla utilizando el nudo que me había enseñado Ben. Luego até la garra de

buitre al otro extremo de la cuerda y finalmente lancé la cuerda hasta el otro lado del río para crear un puente de cuerda entre el faro y el árbol de la orilla opuesta.

#### CON AYUDA DE LA MAGIA

Un pequeño camino me condujo al templo de Bel Naire, donde después de coger un escudo de una de las estatuas conocí a la Mujer Sagrada, una sacerdotisa del templo que se ofreció a bendecir la espada. Conversando con ella averigüé que recientemente se habían producido fuertes perturbaciones mágicas en Zork causadas sin duda por ese tal Morphius que intentaba apoderarse de las mentes humanas a través de los sueños. Me explicó también que el disco que estaba reuniendo tenía un total de seis piezas que debían ser unidas de algún modo para destruir la barrera que protegía a Morphius.

Agradecida por mi interés y mis palabras la Mujer Sagrada abrió mágicamente una puerta en el muro del templo que antes no existía y así, cuando salí de nuevo al exterior, pude utilizar esa puerta para llegar al campamento de los Dwarfs. Los dos generales Dwarfs reconocieron la espada bendecida y me trataron con todos los honores. Me regalaron un casco de minero y a continuación se enfrascaron en una extraña y retor-

cida conversación que pronto descubrí que contenía una importante clave. Me dirigí a la boca de la mina de "illumynite", me introduje en una vagoneta y comencé a recorrer los túneles de la mina sabiendo que para encontrar la salida tendría que tomar la dirección adecuada en cada cruce. Pero los generales Dwarfs me habían dado la combinación correcta: I-D-A-D-I-D-A-D-I-I-D-A donde I significa izquierda, D derecha y A adelante. Así llegué a un lugar que iba a tener una importancia fundamental en mi aventura, un círculo formado por siete estatuas que rodeaban una especie de bandeja con dos botones.

Recordé las fichas que había leído en el ayuntamiento y al instante reconocí a las seis musas y a la

séptima estatua encargada de reflejar los rayos de luz para hacerlos converger sobre la bandeja. Coloqué los seis fragmentos del disco en la bandeja y, siguiendo las instrucciones del poema contenido en la ficha, fui colocando objetos en las estatuas. De izquierda a derecha coloqué el bastón de la bruja Itah, la

garra del buitre, el termo, dejé sin tocar la estatua del centro, coloqué la caja de madera y el casco de minero en la siguiente y finalicé con el escudo y la esfera de cristal en las dos últimas. Pulsé el botón de la izquierda y las estatuas se pusieron en marcha hasta conseguir

que los fragmentos del disco se unieran de nuevo.

Retiré los objetos de las estatuas y regresé a Nuevo Shanbar, donde me dirigí a las cavernas de los trolls. Examinando el esqueleto situado cerca de la entrada, sin duda un aventurero que había intentado sin suerte entrar en las cavernas, observé unas letras dibujadas en el suelo con el dedo. Me puse el casco de minero para iluminarme en el interior y, espada en mano, me introduje en los túneles. Interpretando las letras que acababa de leer eliminé al primer guardián atacándole por la izquierda, acabé con el segundo por arriba y con el tercero por abajo.

Llegué así hasta el jefe de los trolls, un individuo de apariencia terrible que se vino abajo cuando le amenacé tres veces hasta el punto de huir entregándome antes el collar que llevaba. Ahora era el momento de regresar a "El Bosque de los Espíritus" y recorrerlo en su totalidad hasta su extremo noroeste, donde encontré una gigantesca araña protegiendo su tela que desapareció sin dejar rastro por el mero hecho de mostrarle el collar del jefe de los trolls. A continuación rompí la telaraña con la espada, llené el frasco con agua de la presa y finalmente eché en el mismo frasco los excrementos de murciélago para producir una poción tal como decía la inscripción del puzzle.

#### EL ENCUENTRO CON MORPHIUS

Muy cerca de "Los Acantilados de la Depresión" había un camino que no se podía atravesar. Lancé el disco hacia el horizonte y repentinamente el paisaje

**Mientras Morphius repetía sin parar "no puedo perder, no puedo perder", la rabia desatada por su frustración hizo temblar los muros de la fortaleza.**

cambió de color y apariencia. "El Muro de la Ilusión", colocado allí por Morphius para proteger su fortaleza, había sido destruido por el disco y ahora ya nada me impedía dirigirme hacia el combate final con ese ser de pesadilla. La puerta de la fortaleza estaba cerrada, pero conseguí abrirla lanzando una flecha con ayuda del arco contra la mano colocada sobre la puerta. Una vez dentro fui atacado por un fiero guardián, pero bebí de la poción para hacerme invisible y finalmente utilicé la grabación del ladrillo de Alexis para asustarle y hacerle huir.

El siguiente obstáculo consistía en un puente colgante colocado sobre un enorme abismo rodeado por paredes de fuego. Arrojé uno a uno todos los objetos de mi inventario sobre el puente hasta quedarme únicamente con los objetos que me habían regalado al comienzo de la aventura y sólo así pude cruzar el estrecho puente y alcanzar el laboratorio de Morphius. La malvada criatura había convertido en piedra entre otros a Rebecca, la bruja Itah y la Mujer Sagrada y ahora pretendía hacer lo mismo conmigo después de absorber todos mis conocimientos. Morphius me retó a una partida de "Survivor" en la que yo tendría todas las de perder ya que tendría que mover la pieza del mago Trembley y no la de Canuk. Pero afortunadamente Miss Peepers me había explicado que el mago puede pasar siempre que no pueda moverse a ninguna casilla libre y después de mucho pensar descubrí que la combinación de movimientos A1-C2-D4-B3-D2-B1-A3-C4-B2-A4-C3-A2-C1-D3-B4 (donde A-D son las filas y 1-4 las columnas) acababa arrinconando al contrario en la casilla inferior izquierda del tablero.

Morphius no podía creer que un insignificante mortal pudiera haberle ganado. Mientras repetía incesantemente, "no puedo perder, no puedo perder" la rabia desatada por su frustración liberó a los cautivos de su cárcel de piedra e hizo temblar los muros de la fortaleza. Esa criatura inmaterial que solamente tomaba la forma de los sueños ajenos se retorció en una mueca terrible mientras todo su poder se desvanecía con su derrota. Por segunda y definitiva vez el mal había sido erradicado del imperio subterráneo de Zork y sus gentes podían volver a intentar vivir de nuevo en armonía.

P.J.R.



## THE BLUES BROTHERS

```

10 'CARGADOR "THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE"
50 REM * S. I. G. (VIGO 02/94) *
70 KEY OFF:CLS
80 LOCATE 13,25:PRINT "ESPERA UN MOMENTO, LEYENDO DATAS"
90 P=0:DIM D(199):FOR LIN=1 TO 10:READ A$:I=1:SUM=0
100 WHILE I<LEN(A$):P=P+1:D(P)=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
110 I=I+2:SUM=SUM+D(P):WEND:READ SUM$:SUM1=VAL("&H"+SUM$)
120 IF SUM<>SUM1 THEN PRINT"ERROR
    EN LA LINEA";LIN*10+190:STOP
130 NEXT LIN:CLS:PRINT"PULSA UNA TECLA PARA CREAR
    EL CARGADOR"
140 IF INKEY$="" THEN 140 ELSE CLS
150 LOCATE 13,20:PRINT"ESPERA, GENERANDO
    FICHERO (POKBLUES.COM)"
160 OPEN "R",1,"POKBLUES.COM",1:FIELD #1,1 AS A$
170 FOR I = 1 TO 199: LSET A$=CHR$(D(I)):PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
180 CLS:PRINT"EJECUTA EL FICHERO ( POKBLUES.COM )"
190 PRINT"PARA JUGAR CON POKES.":SYSTEM
200 DATA E99F00FA9C50538BDC83C30651521E0656573D13,838
210 DATA 00754536813F6724753E368B47028ED88EC0813E,76B
220 DATA 6724B40F752E813E6924CD107526813E6B243C13,652
230 DATA 751E2E8C1EA0012EC7069E01A20126C6069D01EA,6C3
240 DATA 26C7069E016A01268C0EA0015F5E071F5A595B58,5A7
250 DATA 9DEA00000000803E8E65007410C6068E6563C706,6AB
260 DATA 8F65E703C606916504803EB665007410C606B665,7E8
270 DATA 63C706B765E703C606B96504803EF75B00EA0000,81E
280 DATA 0000FA1E33D28EDAA140002EA36601A142002EA3,752
290 DATA 6801C706400003018C0E42001FFBBAA201CD27,5C1

```

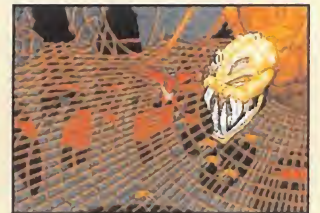
PC



# Código Secreto

## LITIL DIVIL (PC)

**Y**a sabemos que «Litil Divil» no es un juego fácil. Pero todo tiene solución... Aquí tenéis una ayudita extra para que nuestro amigo Mutt no se condene por toda la eternidad a pasar una aburridísima vida en el Laberinto del Caos. Si arrancáis el juego tecleando «divil Donkey» –sin las comillas–, una vez que os encontréis metidos en faena, pulsando la tecla T, obtendréis unos succulentos tesoros extra. Pero es que hay más. Si en lugar de la instrucción anterior, iniciáis la partida tecleando «divil Grumpy» –también sin comillas, por supuesto–, esta vez habrá que pulsar, en el juego, la tecla K, para conseguir llaves extra. Ahora, todo depende de vosotros.



## PRINCE OF PERSIA 2 (PC)



**S**i algo nos ha quedado claro del «Prince of Persia 2» es que se trata de un programa que os ha encantado. A juzgar por la cantidad de gente que pregunta por él a todas horas o que envía unos estupendos trucos, no nos queda ninguna duda sobre su éxito. Francisco José Villanueva nos ha hecho llegar

desde Reus los siguientes descubrimientos:

- Entrar en el programa con PRINCE MAKINIT
  - Pulsando Shift y T pondremos nuestro nivel de botellas al máximo
  - Pulsando Alt y N cambiaremos de nivel
  - Pulsando R resucitaremos
  - Pulsando K mataremos a todos los enemigos de la pantalla
  - Pulsando + aumentaremos el tiempo y, haciendo lo propio con -, lo disminuirémos
- Y por si queréis ver algo más curioso, aquí os ofrecemos más "cheats" de regalo:
- Con Shift y W haremos que nuestras caídas vayan a cámara lenta
  - Con Shift e I invertiremos la pantalla
  - Con F1 haremos que la cámara lenta funcione para todos los movimientos
- Si, por casualidad, vuestra versión del juego no responde a estos trucos arrancando con PRINCE MAKINIT, probad con PRINCE YIPPEEYAHOO.

## INCA (PC)

**S**e acabaron todos los problemas con este truco, al menos durante las fases en las que nos encontremos a bordo de nuestra nave. Es tan sencillo como apretar, al mismo tiempo, las dos teclas de Shift y la de Escape (Esc), y pasaremos de fase sin darnos cuenta. Pero por si aún creéis que no es suficiente, y los enemigos se os resisten demasiado, probad a pulsar Control (Ctrl) y Alt simultáneamente cuando disparéis contra los secuaces de Aguirre.



## FLASHBACK (PC)

**A**quí tenéis una pequeña lista de passwords para este sensacional juego de Delphine. Pero, eso sí, tened en cuenta que son para el nivel de dificultad más complicado:

- TOHOLD
- ZZZAP
- FUGU
- NO WA
- CAPSUL
- PICOLO
- MANIAC

## SYNDICATE

PC

```

10 REM Cargador "Syndicate"
20 REM P. J. R. 3-12-93
30 DEF FNN=(A$="N" OR A$="n"):CLS:C$="":C=0:RESTORE:LON=308
40 FOR LIN=200 TO 350 STEP 10:READ A$,CON:SUM=0
50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID$(A$,N,2))
60 C$=C$+CHR$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la línea";LIN:END
80 NEXT LIN:N$=CHR$(0)
90 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
100 WHILE INKEY$="" :WEND
110 OPEN"csynd.com"FOR OUTPUT AS #1:
    PRINT #1,LEFT$(C$,LON);:CLOSE #1
120 PRINT:PRINT"Cargador CSYND.COM grabado correctamente"
130 PRINT"Cópialo en el subdirectorío de SYNDICATE
    (generalmente C:\SYND)"
140 PRINT"y ejecútalo desde allí. El cargador modificará todas las"
150 PRINT"posiciones que hayas grabado para jugar con estas ventajas:"
160 PRINT"-Marcador de créditos al máximo"
170 PRINT"-Recuperar todos los agentes muertos"
180 PRINT"-Todas las modificaciones de la versión 3"
190 PRINT"-El armamento más avanzado":END
200 DATA "BA0602B8023DCD217313BAA401803E3102017403",1525
210 DATA "BADC01B409CD21CD20C606310201A332028BD8B9",2082
220 DATA "576EBA3402B43FCD21BAC601B409CD21C6061102",1953
230 DATA "24BA0602B409CD21C606110200BF3402C645177F",1542
240 DATA "81C73001B91200807D01FF7508884D01C7450210",1714
250 DATA "00814D04FE1F83C709BE120251B91F00F3A459E2",2063
260 DATA "DE8B1E3202B900008BD1B80042CD218B1E3202B9",1870
270 DATA "576EBA3402B440CD218B1E3202B43ECD21FE060C",1892
280 DATA "02E95CFF0D0A0A59612070756564657320636172",1821
290 DATA "676172202253796E646963617465220A0D240D0A",1428
300 DATA "4D6F646966696361646F206669636865726F2024",1843
310 DATA "0D0A4E6F20736520656E636F6E747261726F6E20",1717
320 DATA "706F736963696F6E65732067726162616461730A",1947
330 DATA "0D24736176655C30302E67616D00F3010600F301",1517
340 DATA "060002000300E70308001D000900C7000C000000",502
350 DATA "0D00C700110000000000000000000000000000",229

```

NOTA: EJECUTAR CON QBASIC



# UN DIABLO AL ROJO VIVO

*La vida transcurre lenta y aburrida en el submundo. Aquí el tiempo carece de importancia porque todos los días son iguales y lo mejor que se puede hacer es dormir, dedicando como mucho algunos momentos de cada día a actividades imprescindibles como comer y rascarse. Sin embargo, una vez al año, un acontecimiento viene a romper la paz de los habitantes del submundo cuando el Gran Consejo se reúne en la Cámara de los Ancianos.*



## Litil Divvil

**A** Mutt no le hace gracia tener que asistir a las reuniones del Gran Consejo. Como cualquier diablo normal prefiere pasar el tiempo durmiendo, pero ahora se ve obligado a escuchar las aburridas discusiones de los miembros del Consejo que van a decidir quién será el elegido para adentrarse en el Mundo Superior a través del Laberinto del Caos y recoger la Pizza Mística de la Abundancia. Pero esta vez la elección va a tener una importante novedad ya que en lugar de utilizar las tradicionales fórmulas rituales de otros años los miembros del Consejo han considerado más sencillo recurrir a un simple sorteo.

En medio de un silencio sepulcral cada diablo se acerca a un caldero colocado en el centro de la sala y saca un palito: aquél que saque el palito más corto tendrá el "honor" de introducirse en el Laberinto del Caos, un lugar que muchos diablos han visitado pero del que ninguno ha regresado. Nadie quiere ser elegido y cada diablo utiliza su poder mental para influir en los movimientos de los demás.

Cuando llega el turno de Mutt la tensión alcanza tal intensidad que hasta las llamas de las velas



Hay que saber ganar y saber perder... Pero Mutt no se distingue precisamente por ninguna de las dos cosas. ¡Tranquilo, Mutt! Sólo ha sido el primer asalto.

se quedan paralizadas. Cuando Mutt saca su palito y lo muestra a sus compañeros el estruendo le hace comprender que la mala suerte ha querido que él sea el elegido.

Y de repente todos parecen haberse vuelto muy amigos de Mutt. Algunos le felicitan por lo afortunado que es y otros le encargan sus ingredientes favoritos para la pizza. Después de que el Gran Consejero le

desea suerte en su misión Mutt es conducido "a empujones" a la entrada al laberinto.

### EL JUEGO

**E**l Laberinto del Caos es un enorme laberinto compuesto por una intrincada red de túneles dividida en cinco niveles, y

Mutt tiene que recorrerlos todos para llegar hasta el Mundo Superior donde se encuentra la famosa Pizza de la Abundancia.

Pero no basta con recorrer los tú-



¿Habéis oído hablar de los pozos sin fondo? Si no creáis en su existencia aquí os damos la mejor prueba. Rapidez y habilidad son imprescindibles para superarlo.

neles buscando la salida hacia el próximo nivel ya que en cada uno de ellos hay un número variable de habitaciones que contienen pruebas y enigmas que Mutt debe resolver si quiere seguir avanzando. La mayoría de estas pruebas pueden resolverse sólo con un poco de astucia, pero para completar otras será necesario recurrir a objetos que Mutt utilizará de forma automática si los tiene en su poder.

Algunos de estos objetos pueden comprarse en lo que el programa denomina "habitaciones de las golosinas", unas tiendas en las que Mutt puede invertir parte de las riquezas encontradas en los túneles del laberinto para conseguir dichos objetos. No todos los objetos son

útiles pero por lo habitual son lo suficientemente baratos como para no resultar un problema a la economía de Mutt. Otros objetos se encuentran en lugares específicos del laberinto pero son menos frecuentes que los que se compran en las tiendas. Podemos revisar los objetos del inventario en cualquier momento pulsando los dos botones de disparo.

Como ya hemos dicho, en los túneles del laberinto Mutt encontrará numerosos tesoros que incrementan su puntuación. No debemos dejar sin recoger ni uno solo de estos tesoros ya que, si bien solamente una pequeña parte de ellos tendrá que ser invertida en la compra de objetos, en cada nivel existe





una última puerta vigilada por un inflexible guardián que solamente nos entregará su llave a cambio de enormes cantidades de puntos. En algunos lugares del laberinto también encontraremos llaves que Mutt utilizará automáticamente cuando llegue a una puerta cerrada.

Desgraciadamente los túneles contienen gran cantidad de trampas. No solamente el suelo está cubierto de agujeros de algunos de los cuales surgen llamaradas de fuego o enormes garras que intentarán atrapar a Mutt, sino que también hay afilados pinchos que surgirán de su escondite si Mutt los pisa, máscaras colocadas en los muros laterales que arrojan agua o llamas, prisioneros que lanzan puñetazos desde las rejas de sus celdas, murciélagos y arañas que vagan por los pasillos, ballestas que arrojan flechas y un largo etcétera. La mayoría pueden ser evitados saltando o conociendo con detalle su funcionamiento para averiguar así la forma de burlar sus efectos.

Dos son los indicadores que debemos vigilar durante el transcurso de la aventura. El más importante es la barra de salud que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, la cual disminuye simplemente con el paso del tiempo y en mayor medida al caer en trampas y después de salir de una habitación sin haber cumplido la prueba contenida en ella. Afortunadamente existen distribuidos por el laberinto trozos de queso, manzanas y botellas que reponen parte de la energía perdida y, en puntos muy concretos, corazones que hacen que la barra alcance de nuevo su tamaño máximo.

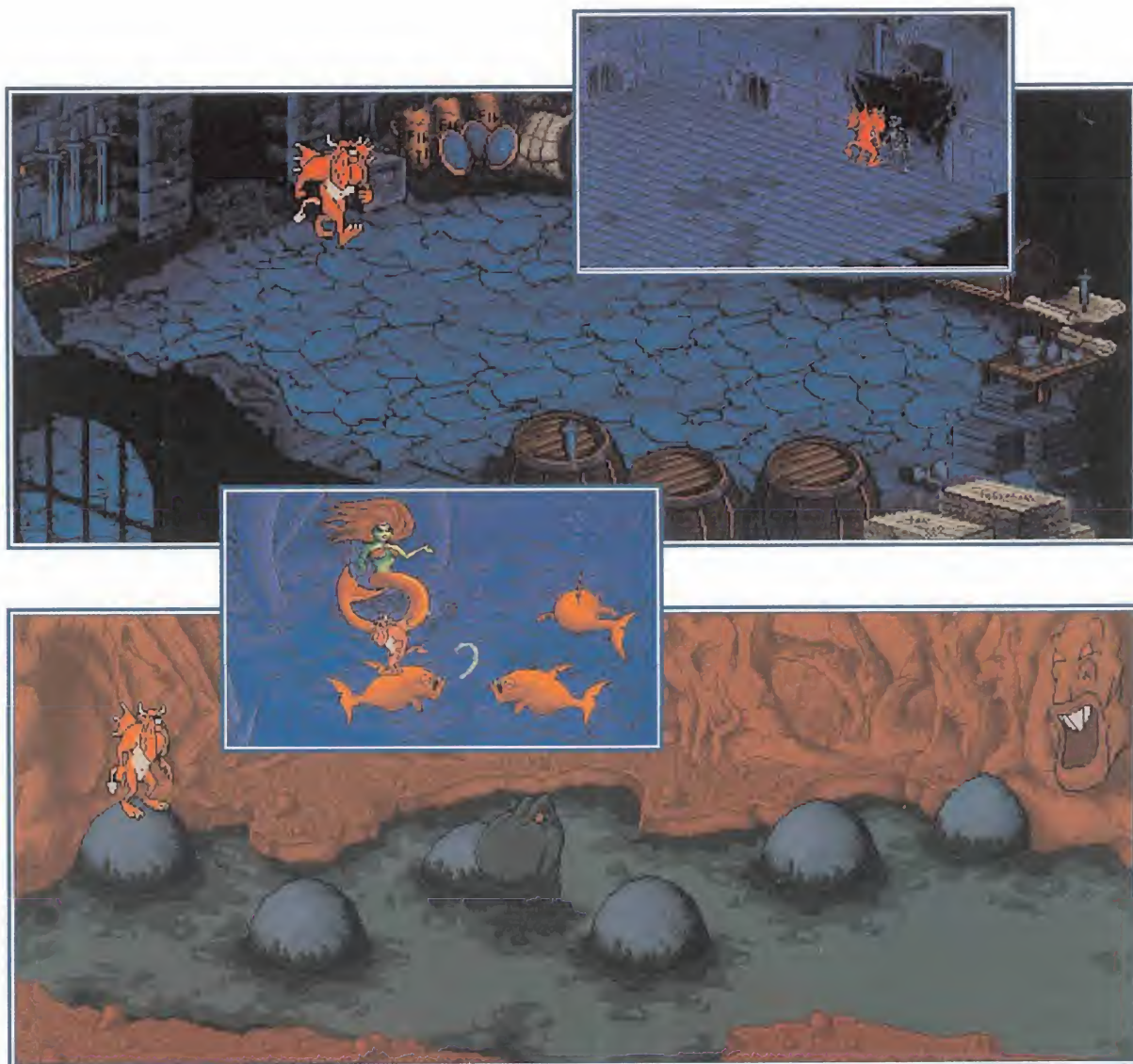
Existe un segundo marcador de tiempo representado por la misteriosa figura del Ente, un ser encapuchado que irá mostrándose progresivamente en la esquina superior derecha de la pantalla a la vez que el humo del caldero situado debajo cambia de color. Si dejamos que transcurra demasiado tiempo el Ente acabará por

mostrarse completamente y nos enviará a la cámara de tortura del mismo modo que ocurre cuando la barra de salud se agota.

Las habitaciones son los lugares más importantes del juego, y su acceso desde los túneles se realiza mediante una puerta que Mutt puede abrir a patadas. En cada nivel (excepto en el tercero que, como ya veremos más adelante, es un nivel bastante especial) hay una "habitación de las golosinas" donde comprar objetos y en todos hay una "habitación de salvar", el único punto donde es posible grabar nuestra posición en el disco duro para recuperarla después. El resto de habitaciones (dos en el tercer nivel, ocho en los restantes) contienen pruebas que Mutt deberá resolver haciendo uso de su inteligencia y de algunos de los objetos que se encuentren en su poder. Si superamos la prueba tal vez obtengamos un nuevo objeto y la habitación desaparecerá mágicamente dejando libre el trozo de túnel que ocupaba y permitiéndonos por tanto seguir avanzando, pero en caso contrario perderemos parte de nuestra energía y volveremos a aparecer frente a la puerta.

Cada nivel posee dos guardianes. El primero, armado con una gruesa cachiporra, es relativamente fácil de abatir y se encuentra custodiando el puente que conduce a la entrada de cada nivel. El segundo se encuentra detrás de la última puerta de los túneles (habitación segunda en el nivel 3, octava en el resto de niveles) y solo puede ser abatido con ayuda de la hoz que encontraremos en la tienda del primer nivel. Después de acabar con él llegaremos a un lugar donde deberemos colocar tres objetos específicos en los pedestales de otras tantas estatuas para liberar las almas de otros desafortunados aventureros que perdieron la vida en la búsqueda de la Pizza de la Abundancia.

Para conservar la orientación en la compleja red de túneles que for-



man el Laberinto del Caos resulta de gran ayuda el recuadro de la esquina superior izquierda de la pantalla donde se va dibujando un mapa del nivel en curso a medida que lo vamos explorando. Pero ya que dicho recuadro refleja solamente la zona que rodea a Mutt hemos preparado cinco mapas completos donde aparece la forma completa de los cinco laberintos y, en cada uno de ellos, los lugares donde se encuentran las habitaciones y todos los objetos importantes. Os recomendamos consultarlos constantemente a medida que vais jugando ya que de ese modo os resultará más sencillo conservar la orientación y nosotros podremos limitarnos a explicar la resolución de las habitaciones y todos los detalles realmente importantes.

#### PRIMER NIVEL

Una vez que hayas conseguido algunos tesoros dirígete a la tienda, situada muy cerca del punto de partida, y compra el spray de insecticida, el alfiler, el cubo y la hoz. Consulta el mapa para localizar la posición de las tres lla-

ves y las tres puertas cerradas, así como el lugar donde se encuentra la habitación de salvar y tres corazones que pueden ayudar.

La habitación 1 es la habitación de las arañas. Una gigantesca araña escupe pequeñas réplicas que son las peligrosas ya que pueden atacar a Mutt hasta cubrirle completamente con su tela. Nuestro amigo puede pisotear o comerse las arañas pequeñas, pero por cada una de ellas que sea destruida la araña madre producirá otra igual. Para resolver esta prueba hay que acercarse lo más posible a la araña gigante y destruirla utilizando el spray de insecticida, momento en el que dejará caer una linterna que perteneció a otro diablo con menos suerte que Mutt.

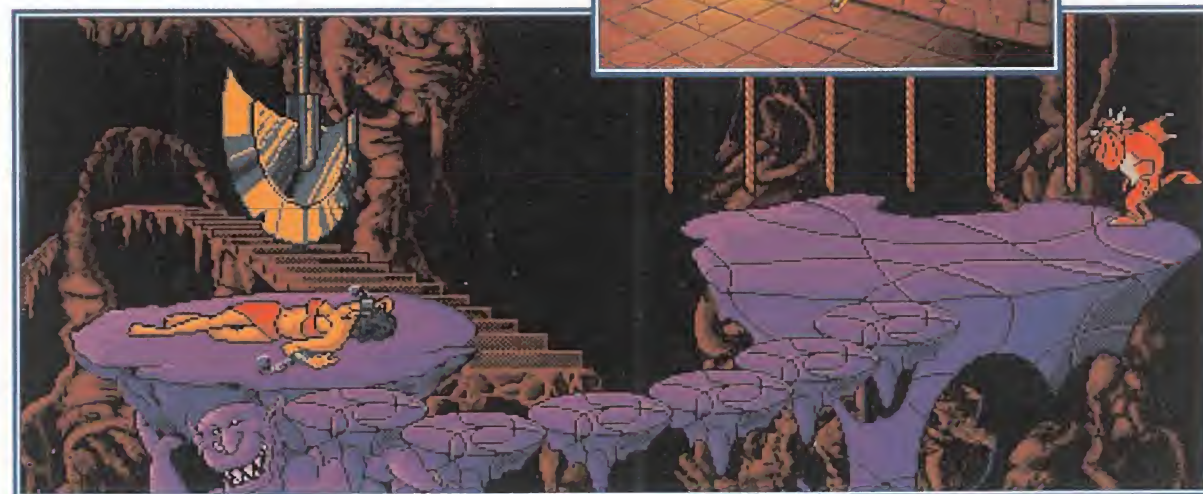
La segunda habitación es la del lago de fango. Mutt debe saltar de roca a roca calculando con precisión el momento en el que las rocas se hunden y evitando ser alcanzado por un gigantesco pez. Cuando llegue a

la penúltima roca un extraño monstruo esculpido sobre la pared lanzará su aliento de fuego contra Mutt, por lo que nuestro amigo deberá detenerse unos segundos antes de saltar hasta la última roca, donde podrá utilizar el cubo para arrojar fango en las fauces de la criatura y destruirla.

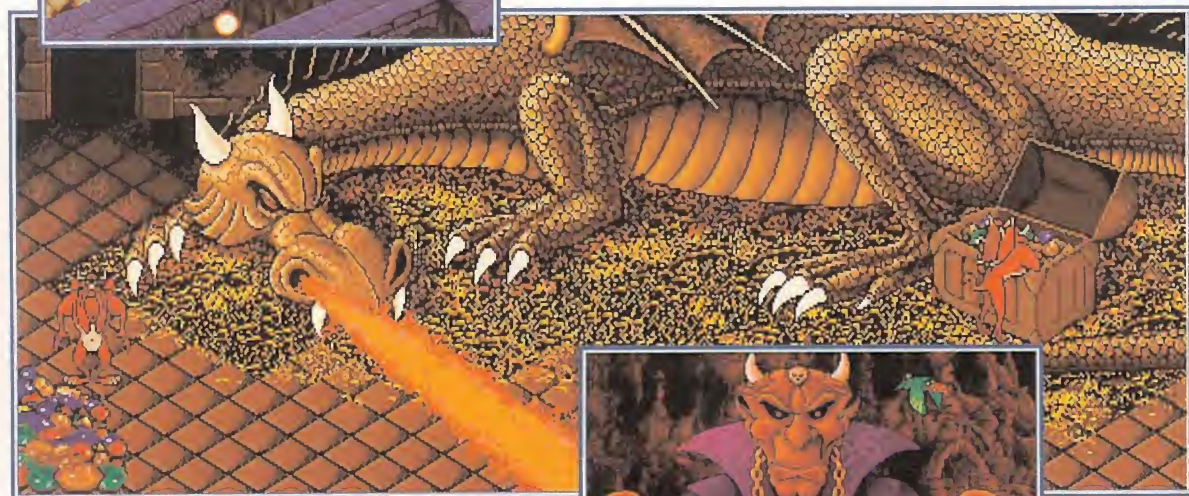
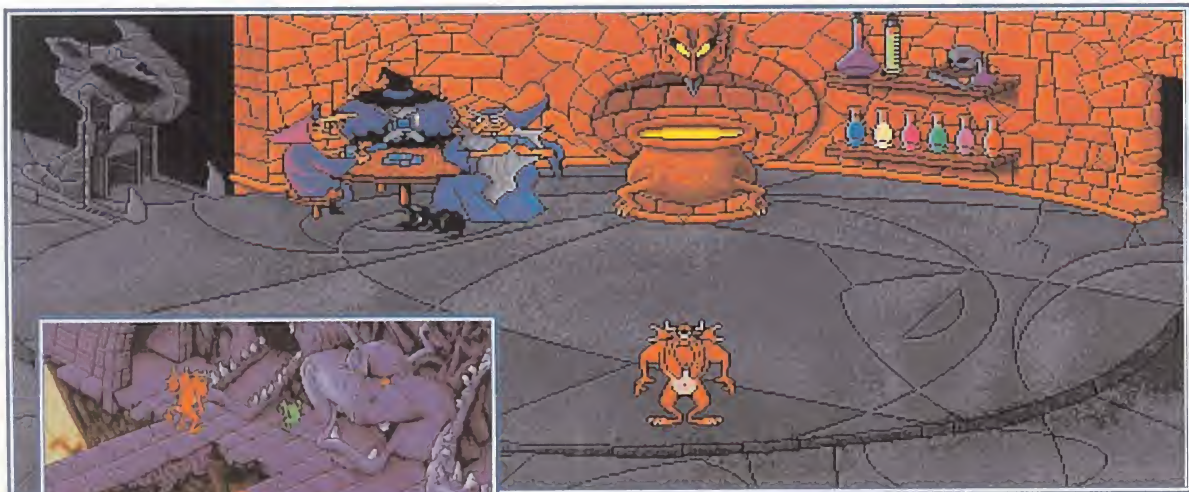
La habitación 3 contiene una prueba de lucha. Sobre un escenario circular Mutt deberá enfrentarse con un enorme luchador oriental y, después de unos cuantos golpes certeros, ponerle fuera de combate con ayuda del alfiler.

Una de las pruebas más complejas de este nivel se desarrolla en la habitación 4. El objetivo de Mutt consiste en alcanzar una gema colocada en el interior de un cofre, pero para ello tendrá que saltar entre las plataformas cuadradas de roca y utilizar los portales de teletransporte que aparecen sobre las

plataformas circulares para alcanzar lugares de otra manera inaccesibles. Todo







ello sincronizando sus movimientos con los huesos que arrojan los esqueletos que custodian el lugar para evitar ser alcanzado por ellos.

En la habitación 5 la acción transcurre en una especie de mazmorra cuya única salida se encuentra vigilada por un enorme encapuchado. Cuando Mutt le golpea el encapuchado envía contra él un esqueleto armado con una hoz y Mutt tendrá que destruirle mediante varios golpes certeros, pisoteando sus restos después para evitar que vuelva a revivir. Repitiendo el proceso tres veces y evitando acercarse a los laterales de la habitación ya que de los ventanucos pueden surgir manos que inmovilizarán a Mutt durante unos segundos el encapuchado perderá todos sus sicarios y nada impedirá que sea derrotado por nuestro amigo para dejar el camino libre.

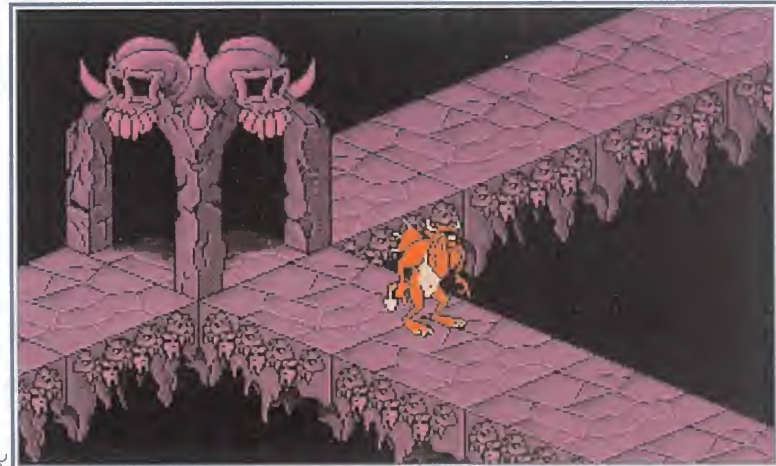
La habitación 6 es la habitación de la sirena. En el centro de una cámara sumergida una sirena rodeada de tres enormes peces inmóviles pide un código de un signo a nuestro

amigo. Mutt pronto averigua que cada uno de los peces tiene su propio código (un signo curvado el de la izquierda, una línea vertical el del centro y un signo de "mayor que" el de la derecha) de manera que localiza el pez correcto y salta sobre él. La sirena se enfurece y pide un nuevo código, esta vez de dos signos, de manera que Mutt repite el proceso hasta acertar un máximo de seis signos momento en el que el anzuelo que ha ido descendiendo por cada acierto atrapa a la sirena y da la prueba por concluida.

En la séptima habitación Mutt observa una serie de compuertas horizontales colocadas sobre una llama y sobre ellas un mecanismo atado a una polea y un yunque. En la pared hay tres pequeñas ruedas con unas flechas dibujadas que controlan el movimiento de las compuertas, pero la rueda de la izquierda es manipulada al azar por un curioso bicho de color verde. Después

cesaria para que las compuertas se abran Mutt envía lejos al bicho mediante una nada delicada patada y, antes de que vuelva, mueve la rueda de la izquierda para abrir todas las compuertas. La llama consigue de ese modo llegar hasta la parte superior y hacer arder la cuerda para liberar el yunque. Mutt arroja el pesado bloque de hierro sobre el molesto gusano verde y se lo guarda en el bolsillo.

La última habitación de este nivel consiste, como ya hemos dicho antes, en una lucha sobre un estrecho camino contra un guardián armado con una bola de hierro con pinchos. Una inteligente combinación de atacar y agacharse es la clave del éxito de este combate, finalizado el cual accederemos a la pantalla de las tres estatuas. Al colocar sobre los pedestales el yunque, la linterna y la gema Mutt consigue liberar los espíritus de otros diablos que perdieron la vida en estos lugares y abandonar el primer nivel del laberinto.



El tercer nivel no tiene ninguna habitación. Pero tened en cuenta que se trata de un laberinto inmenso lleno de trampas y enemigos. Nada bueno, desde luego.

## SEGUNDO NIVEL

Cinco son los objetos que pueden comprarse en la tienda de este nivel: unas gafas oscuras, una lupa, una tabla, una corbata y un hacha. En un lugar del lado este del laberinto que hemos marcado en el mapa observarás un recuadro en la pared en el que, si llevas las gafas, podrás observar un dibujo de tres botellas de colores diferentes. Anota esta combinación rojo, verde y azul porque la necesitarás en una de las habitaciones de este nivel.

Por primera vez aparecen en algunas secciones de los túneles campos minados cuya entrada y salida se reconoce por dos pequeños carteles colocados a los lados del túnel. En estas zonas Mutt corre peligro de chocar contra una bomba invisible y perder parte de su energía, pero al recoger un pergamino con el dibujo de una bomba (localiza su posición en el mapa) estas esferas se harán visibles permitiendo a Mutt evitar su contacto.

También por primera vez encontrarás una equis blanca dibujada sobre el suelo. Al colocarse sobre ella y pulsar fuego Mutt recupera su energía como si hubiera recogido un corazón, pero no conviene abusar ya que un uso continuado de este lugar puede provocar la caída de un pesado piano sobre su cabeza.

Cuatro son las llaves distribuidas por los túneles y por tanto cuatro las puertas cerradas. En principio parece que no hace falta abrirlas todas para llegar hasta el final del nivel pero lo cierto es que detrás de algunas de ellas se encuentran grandes cantidades de puntos sin los cuales sería imposible traspasar la última puerta.

En la primera habitación Mutt contempla aterrado a una hermosa joven atada de pies y manos a una losa mientras un afilado péndulo va bajando sobre ella amenazando con acabar cortándola

le la cabeza. Nuestro amigo observa un pasillo que conduce hasta la joven formado por seis plataformas con dos posiciones y otras tantas cuerdas cada una de las cuales modifica la posición de tres de las seis plataformas. Tanteando los efectos de cada una de las cuerdas Mutt consigue poner todas las plataformas en su posición más alta y liberar a la chica, que le entrega en agradecimiento un corazón atravesado por una flecha.

En la segunda habitación hay tres puentes en mal estado que se hunden al pisar su parte central. Mutt coge el más cercano al punto de partida y se coloca un poco antes de la zona que está a punto de hundirse para que las esferas de energía pasen sobre él sin hacerle daño. A continuación salta para

evitar la caída y se arrima lo más posible a la parte derecha del puente para esquivar nuevas esferas, corriendo lo más rápido posible hacia la salida cuando el monstruo verde no pueda atraparle.

En todos los niveles hay una prueba que tiene lugar sobre el escenario circular del que ya habíamos hablado en

el nivel anterior. En este caso Mutt tiene que enfrentarse con un guerrero barbudo armado con un gigantesco hueso usando el hacha comprada en la tienda.

La cuarta habitación contiene una curiosa prueba de observación. Un mago muestra la situación de un ojo en un grupo de tres calaveras, lo cubre con una de ellas y a continuación comienza a intercambiar aleatoriamente la posición de las calaveras. Cuando el

**En «Lilil Divil» no basta con recorrer los túneles buscando la salida hacia el próximo nivel, ya que en cada uno de ellos existe un número variable de habitaciones que contienen pruebas y enigmas a resolver.**



movimiento se detiene, y esquivando el ataque de los loros que apa-





el que flotan verticalmente varias hileras de pompas de jabón de diferentes tamaños. En el momento preciso Mutt salta hacia la derecha hasta colocarse sobre una de las pompas, se mantiene sobre ella saltando hacia arriba (las pompas más grandes aguantan más saltos que las pequeñas) e intenta saltar de nuevo hacia la derecha si se encuentra a la altura adecuada. De esa manera consigue coger una manivela atrapada en una de las pompas y regresa al punto de partida donde coloca la manivela en su lugar y consigue acercar un puente en el extremo opuesto de la cueva. Ahora es el momento de repetir el proceso sin detenerse hasta alcanzar dicho puente y completar la prueba.

Después de destruir al último guardián, situado como siempre en la octava y última habitación del nivel, Mutt coloca en los pedestales de las estatuas el corazón atrave-

sado, el dado y el pájaro dorado, liberando así los espíritus de sus predecesores y abriéndose camino hacia la siguiente fase.

### TERCER NIVEL

Este nivel, tal vez por encontrarse en el centro del juego, resulta bastante excepcional. Posee posiblemente el laberinto más largo y complejo de todos pero en lugar de ocho habitaciones solamente contiene dos ya que casi todos los túneles están vacíos. Es el único nivel en el que no hay "habitación de las golosinas" y, aparte de las tres llaves y las tres puertas cerradas, lo único realmente señalable es la presencia de un reloj cerca del extremo no-

reste del laberinto que, entregado en el punto que encontrarás marcado en el mapa, permite acceder a una de las tres llaves sin tener que pagar una abusiva cantidad de dinero (cantidad que en todo caso sería imprescindible para cruzar la última puerta).

Eso sí, la única habitación de este tercer nivel (excluyendo por supuesto la segunda, que es como siempre la habitación del guardián) contiene una prueba lo suficientemente larga y compleja como para valer por varias. Básicamente se trata de un nuevo laberinto de tres alturas, cada una de las cuales se reconoce por el color: violeta el primero, azul el segundo y verde el tercero.

En este laberinto hay varias cla-

recen desde los laterales de la pantalla, Mutt debe adivinar dónde se encuentra ahora el ojo después de las manipulaciones del mago ya que solamente acertando tres veces seguidas aparecerá una plataforma en la parte derecha que permitirá a Mutt recoger un dado y salir de la habitación.

En la habitación 5 Mutt observa a tres brujas que juegan amigablemente a las cartas, un caldero sobre el fuego y pócimas de varios colores. Recordando la combinación de colores encontrada en el laberinto Mutt arroja las tres pócimas correctas al caldero y, al beber de él, consigue convertirse en un pequeño ratón. Inmediatamente el gato de las brujas se lanza a la caza pero Mutt consigue evitarle corriendo en zig-zag ha-

cia la izquierda y saliendo de la habitación por una puertecilla que no habría podido cruzar con su tamaño normal.

En la sexta habitación Mutt observa un dragón durmiendo que, al lanzar su aliento de fuego por los agujeros de la nariz, le impide caminar hacia la parte derecha de la cueva. Nuestro amigo coge una gema del montón de la izquierda, la lanza de manera que tapone la primera fosa nasal del dragón y repite rápidamente el proceso con la segunda ya que la primera gema solamente resiste el calor durante unos segundos. Finalmente Mutt se dirige al tesoro situado junto a la cola del dragón, coge un pájaro dorado y sale de la cueva.

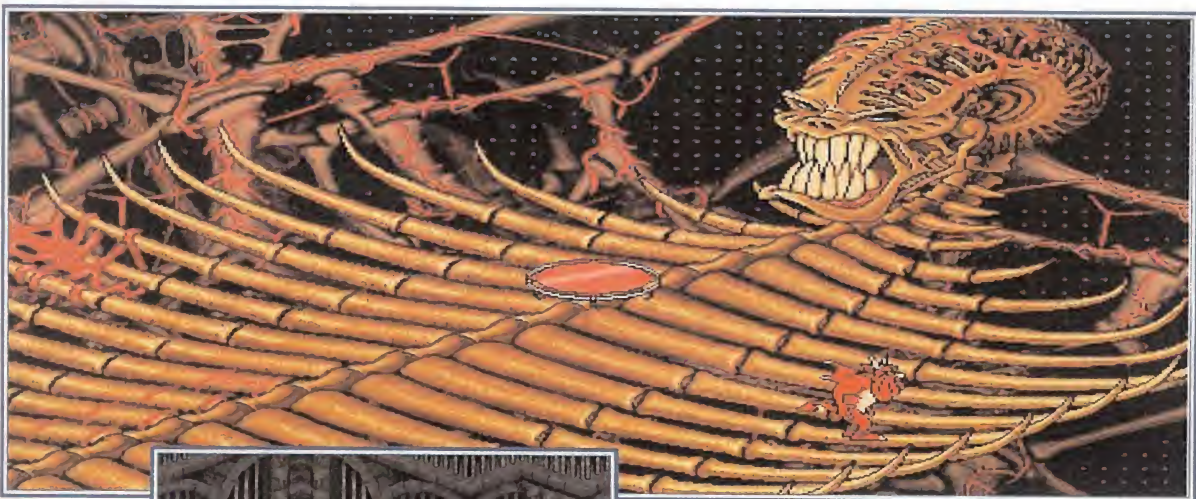
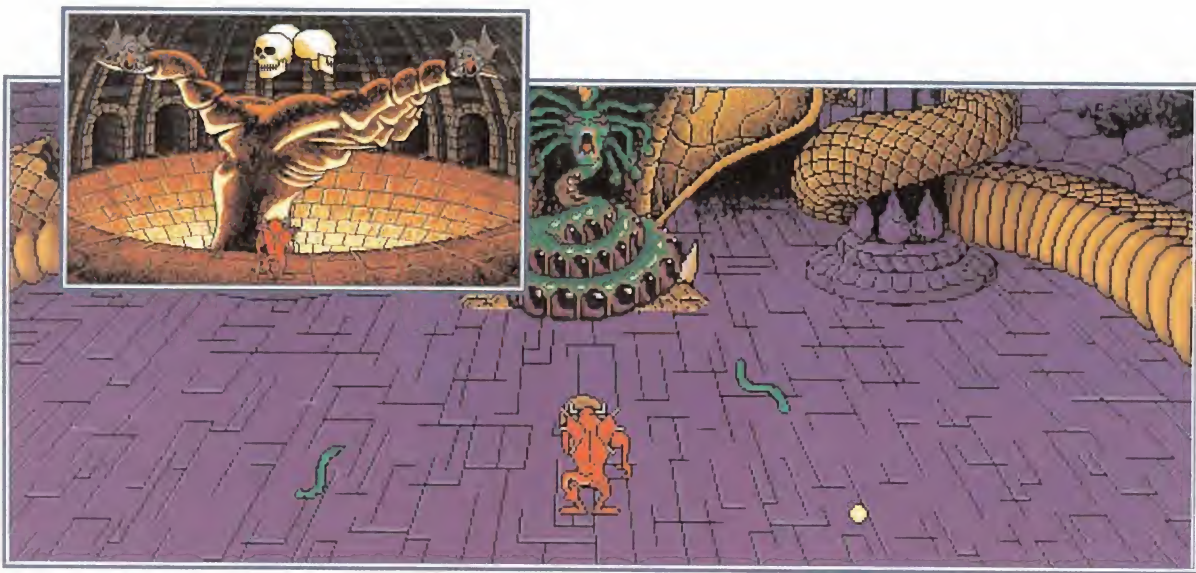
En la séptima habitación Mutt observa un gigantesco abismo sobre



SIGNOS	
<span style="color: yellow;">●</span>	HABITACIONES
<span style="color: red;">●</span>	SALVAR
<span style="color: green;">●</span>	LLAVE
<span style="color: red;">●</span>	CORAZÓN
<span style="color: yellow;">●</span>	GOLOSINAS
<span style="color: blue;">●</span>	PUERTA CERRADA CON LLAVE
<span style="color: blue;">●</span>	PUERTA CERRADA. LLEVAR DINERO U OBJETOS
<span style="color: black;">●</span> <span style="color: white;">○</span>	TRANSPORTADORES
<span style="color: purple;">●</span>	PERGAMINO
<span style="color: orange;">●</span>	RECUPERAR ENERGÍA







ses de peli-  
gros. Por un  
lado en al-  
gunos pun-  
tos encon-  
trarás series  
de tres losas

que cambian rápidamente de color, y debes saber que pisar una losa de un color diferente al color general del nivel en curso significa inmediatamente la caída al vacío. Para evitarlo debes colocarte en el borde de la última losa estable, observar el proceso de cambio de colores y avanzar cuando la siguiente losa cambie al color correcto. Si te sincronizas bien con el ciclo de colores las o tras dos losas se pondrán del color correcto poco antes de pisarlas, sólo te recomendamos que una vez hayas decidido avanzar no te detengas hasta llegar sano y salvo al otro lado.

Otro peligro lo constituyen las estatuas que obstruyen algunos

caminos mientras disparan peligrosos proyectiles contra Mutt.

Una vez tengas en tu poder la metralleta (en seguida te decimos dónde está) podrás destruir estos guardianes con varios disparos, pero desgraciadamente los impactos que recibas se van acumulando y posiblemente llegará un punto en el que seas enviado de vuelta al punto de partida.

Algunas losas del laberinto desaparecen al pisarlas. Si te encuentras con alguna de ellas puedes tener la seguridad de que ese camino no es el correcto, ya que para completar con éxito esta prueba no hay necesidad de pasar sobre ninguna de estas losas.

En algunos puntos intermedios del laberinto y en algunas esquinas

encontrarás unos portales. Pulsando uno de los botones de disparo aparecerá una visión ampliada de esa localidad, y es precisamente en algunas de ellas donde se encuentran los puntos claves de esta prueba: los dos ascensores que te permitirán alcanzar los nuevos niveles, una metralleta en el piso superior que te permitirá destruir las estatuas y un objeto clave en cada piso (cucharón en el primero, pesas en el segundo, jarra en el tercero) que te serán exigidos para cruzar la última puerta. Fíjate también en un lugar del último piso en el que el suelo parece interrumpirse ya que si caminas sin detenerte en esa dirección nuevas losas irán apareciendo bajo tus pies.

Son precisamente los tres objetos encontrados en este laberinto los necesarios para, una vez destruido el guardián de la segunda habitación, liberar los espíritus prisioneros en las estatuas.



El comienzo del quinto nivel no es tan complicado como parece. Sólo hay que hacer saltar por los aires, tres veces, eso sí, al "simpático" anciano de la imagen.

#### CUARTO NIVEL

Este nivel posee una distribución similar a la de los dos primeros. Posee nuevamente ocho habitaciones que resolver, seis puertas cerradas con llave, varias equis y corazones donde recuperar la energía perdida y una tienda donde comprar una espada, un martillo, un libro y un puñal. Observa el mapa para localizar el punto donde encontrarás una corona que resultará imprescindible para acceder una sección del laberinto situada muy cerca del final del juego donde encontrarás tres llaves ya que por su parte estas llaves abren tres puertas seguidas detrás de las cuales se encuentran grandes cantidades de puntos imprescindibles para conseguir la llave de la última puerta.

En la primera habitación el objetivo de Mutt consiste en cruzar una sala formada por losas que desaparecen a intervalos, coger una raqueta de tenis colocada en el extremo opuesto y regresar con ella al punto de partida, evitando dentro de lo posible el contacto con los rayos que son lanzados de un lado a otro de la sala. El camino correcto (donde l

significa izquierda, D derecha, A adelante y T atrás) es A-D-A-I-A-A-D-D-A-A-I-I-I-I-T-D-A-D-A-I-A-D-A para el viaje de ida y T-D-T-T-I-I-T-T-T-T-D-D-D-T-T-I-T para el de vuelta.

En la segunda habitación debemos cruzar un río de lava sobre el que flotan varias hileras de losas cuadradas que son arrastradas por la corriente. Para ello Mutt puede saltar de losa en losa usando saltos de dos longitudes diferentes e incluso saltar lateralmente para alcanzar otras hileras, pero te recomendamos que dentro de lo posible no abandones la hilera central. Para completar tu objetivo

coge la llave que flota sobre una de las losas y alcanza con ella el extremo opuesto donde se encuentra la salida.

La tercera prueba tiene lugar en el escenario circular, en el que en esta ocasión no se desarrolla un combate sino un partido de tenis. Mutt tiene en su poder la raqueta conseguida en la primera ha-

bitación con la que puede realizar tres tipos diferentes de golpes que deberá elegir en función de la dirección de la pelota lanzada por su oponente.

En la cuarta habitación Mutt observa tres calaveras que giran en lo alto de la sala mientras dos cuervos, colocados en los laterales, disparan contra él a intervalos. Nues-

**En la séptima habitación Mutt se encuentra sobre las costillas de un gigantesco esqueleto. El único objeto al alcance de nuestro protagonista es una cama elástica que además no se puede mover.**







tro amigo debe lanzar pequeños ojos hacia arriba para intentar colocarlos en las órbitas vacías de las calaveras sabiendo que solo podrá abandonar la habitación al colocar el sexto y último (ya que lógicamente tres cráneos tienen espacio para seis ojos).

La quinta habitación contiene un nuevo laberinto. Mutt comienza su camino junto a una losa con un dibujo de dos semicírculos enlazados y su objetivo consiste en encontrar otra idéntica ya que es allí donde se encuentra la salida. Pero para ello deberá caminar sin detenerse si no quiere ser devorado por los monstruos de barro que surgen del suelo y localizar varias palancas distribuidas por el laberinto colocándolas de forma que la parte oscura quede siempre a la derecha. Dado que cada palanca controla la aparición de un agujero en una de las losas cada palanca abierta permitirá acceder a nuevas zonas del laberinto hasta alcanzar finalmente la salida.

La siguiente prueba tiene lugar sobre un curioso tablero de 8 por 8 en el que algunas casillas están cubiertas por símbolos. Mutt y su oponente comienzan el juego en casillas opuestas y el objetivo de nuestro amigo consiste en alcanzar la casilla donde comenzó a jugar su adversario sin ser atrapado en el camino. Para ello los jugadores mueven en turnos en cualquiera de las cuatro direcciones, teniendo en cuenta que al pisar una casilla con un símbolo se condiciona también el movimiento del contrario. Hemos comprobado que basta con caminar cuatro veces hacia adelante y luego hacia la derecha para alcanzar fácilmente la salida, momento en el que el adversario de Mutt se convertirá en un peón de ajedrez y nuestro amigo podrá abandonar el tablero.

En la séptima habitación el objetivo de Mutt consiste en abrir una especie de armario situado a la derecha para coger el espejo que contiene. Para ello hay que pisar los botones distribuidos por la sala (dos en las plataformas fijas del fondo, tres en las pequeñas plataformas móviles y uno junto al armario) evitando el ataque de dos enemigos que, armados con una lanza y unas flechas, se colocarán sobre las plataformas móviles intentando evitar que Mutt cumpla su misión.

En la octava habitación se encuentra el inevitable guardián y detrás de él las tres estatuas en cuyos pedestales Mutt debe colocar la raqueta, el espejo y el peón.

#### QUINTO NIVEL

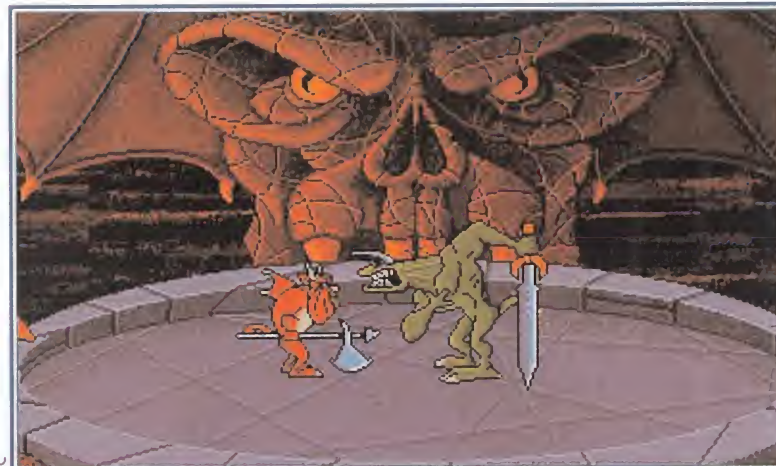
**P**or primera vez, el mapeado de un nivel del laberinto no es continuo, lo que significa que este quinto nivel está formado por pequeños laberintos independientes (algunos bastante pequeños) conectados por transportadores. Para ello algunos de los molestos agujeros en los que Mutt cae tan a menudo perdiendo energía parpadean para indicar que comunican con nuevas zonas del laberinto. Hemos dibujado en el mapa la posición de los 17 transportadores que hay en este nivel y sus conexiones, pero ten en cuenta que los transportadores no siempre son bidireccionales (es decir, si A conduce a B es posible que B no conduzca a A) y que cerca del final del nivel hay dos especialmente molestos porque te trasladarían cerca del principio y te obligarían a repetir parte del camino recorrido.

Otra característica interesante de este último nivel es que no hay llaves ni puertas cerradas. Si encontrarás en cambio una tienda donde comprar objetos tan variados como una regadera, un hacha, un casco, un pergamino, un cuadro y una granada.

La primera prueba transcurre sobre un tablero de ajedrez. Un anciano montado en un enorme ojo recorre el tablero intentando colocarse en línea recta con Mutt para alcanzarle con su mirada y el objetivo de nuestro amigo consiste en colocar una bomba que tarda cinco segundos en explotar e intentar atraer al anciano al lugar donde se encuentra la bomba. Repitiendo el proceso tres veces quedará libre un acceso en la parte superior del tablero por el que es posible escapar de la habitación.



¡Dígaselo con flores..., a su enemigo! Sobre todo, si se trata de flores carnívoras como las de esta prueba. ¿De verdad será tan delicioso el bocadillo de demonio?



El final está cada vez más cerca. Pero este terrible diablo no parece estar muy dispuesto a dejarnos llegar a la meta. Un par de mandobles con el hacha y listo.

En la segunda habitación Mutt se introduce en un rodeo donde debe intentar domar un furioso toro mecánico aguantando el equilibrio el mayor tiempo posible. Al superar la prueba Mutt recibe un sombrero y unas pistolas que le resultarán muy útiles más adelante.

En la tercera prueba Mutt utiliza la regadera para hacer crecer una pequeña planta. A continuación

nuestro amigo se sube a ella y de ese modo consigue alcanzar un curioso laberinto formado por tres tipos de elementos: flores que lanzan esferas saltarinas que debes evitar, pequeños capullos que se abren y te tragan si permaneces demasiado tiempo sobre ellos y frutos con forma de cara sonriente en

los que se puede descansar a salvo. El objetivo de Mutt consiste en saltar sobre este extraño mundo vegetal hasta alcanzar la salida teniendo en cuenta que el camino básico es hacia la izquierda y luego hacia adelante y que resulta imprescindible calcular la trayectoria de las esferas para evitar ser alcanzado por ellas. La cuarta habitación traslada a Mutt a un clásico saloon del oeste en

el que no falta ni gallina ni pianista. Nuestro amigo se mueve constantemente para evitar caer en los agujeros circulares que algún gracioso hace en el suelo con un serrucho e intenta no ser alcanzado por los proyectiles lanzados por un curioso diablillo que se oculta tras la barra. Mutt se dirige hacia el extremo izquierdo ya que solamente así conseguirá tentar al diablillo para que salga momentáneamente de su escondite para burlarse, momento que aprovecha para rematarle con su pistola. A continuación Mutt se deshace de un molesto esqueleto y consigue la llave del candado de la puerta.

En la quinta habitación destaca la presencia de una gigantesca serpiente que lanza proyectiles por su boca. Evitando ser alcanzado por las pequeñas serpientes que se arrastran por el suelo Mutt intenta colocarse en el centro de la sala y, protegido con su espejo, hacer que los proyectiles reboten hasta alcanzar de nuevo a la gran serpiente. Al octavo golpe el monstruo desaparece sin dejar rastro, pero debes tener en cuenta que a medida que consigas

**Contra todo pronóstico, Mutt ha conseguido su objetivo y por primera vez un diablo del submundo ha podido vencer su propia pereza y todos los peligros del Laberinto del Caos.**

nuevos golpes las pequeñas serpientes irán surgiendo con mayor frecuencia.

La sexta habitación contiene un laberinto prácticamente idéntico al de la quinta habitación del nivel anterior, pero por desgracia alguien ha apagado la luz y Mutt tiene que orientarse con ayuda de una linterna que solamente permite iluminar un espacio muy pequeño. De vez en cuando dos rápidos resplandores iluminan durante breves instantes la totalidad de la pantalla, y recuerda que los interruptores deben quedar con la parte oscura a la derecha.

En la séptima habitación Mutt se encuentra sobre las costillas de un gigantesco esqueleto y el único objeto a su alcance es una cama elástica que además no se puede mover. Sin detenerse ni un segundo para evitar ser devorado por un monstruo Mutt se coloca sobre las líneas rojas situadas a la izquierda y pulsa fuego, momento en el que toma carrerilla, salta sobre la cama elástica y coloca las piernas hacia delante para golpear los dientes del esqueleto. Haciendo lo mismo varias veces Mutt consigue destruir completamente los dientes y abrirse camino a través de la boca del esqueleto.

A diferencia de los cuatro primeros niveles, la octava y última prueba de este nivel no consiste en la lucha con el clásico guardián sino en un nuevo combate sobre el escenario circular en el que el hacha comprada en la tienda le resultará de gran ayuda. Y ya solo queda colocar sobre los pedestales la regadera, el hacha y el sombrero para liberar los últimos espíritus prisioneros.

Contra todo pronóstico Mutt ha conseguido su objetivo y por primera vez un diablo del submundo ha conseguido vencer su propia pereza y todos los peligros del Laberinto del Caos para llegar hasta el Mundo Superior. La hermosa joven que Mutt salvó de la horrible muerte del péndulo abraza al pequeño diablillo y juntos recorren el camino mágico que lleva hasta la Pizza Mística de la Abundancia, en la que incluso a lo lejos se adivina la presencia de los champiñones y las aceitunas negras.





# Los hombres más importantes del mañana...

## ...hoy tienen algo grande en sus manos.

# P

UEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18. SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.



**A** HORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.

OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.



En las próximas líneas vamos a intentar explicaros la forma más sencilla de resolver algunos de los enigmas más difíciles que os podáis encontrar en este gran programa de Trilobyte. No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Esperamos que os sirva de ayuda y consigáis descubrir el enigma que se oculta en la mansión de Henry Stauf.

## The 7th Guest

### LAS MONEDAS



**A**quí nos encontramos con un panel de monedas en el que el objetivo es darles la vuelta a todas. Una vez hemos empezado, sólo podemos continuar con otra que se encuentre en la misma columna, o bien a cualquiera de los dos lados. Está dividido en dos partes, y en las pantallas os ofrecemos la solución para cada una

### LOS CUBOS



**E**l objetivo es formar una frase con las nueve letras que disponemos. Cada palabra tiene tres letras, y se pueden mover pulsando en los laterales. Nosotros hemos numerado cada una de las diferentes pulsaciones del 1 al 12, tal y como podéis ver en la pantalla. A continuación os mostramos donde debéis pulsar en cada momento: Número 2, 7, 4, 10, 2, 7, 11 y 6. Os dará la frase GET BOY TAD.

### LOS ALFILES



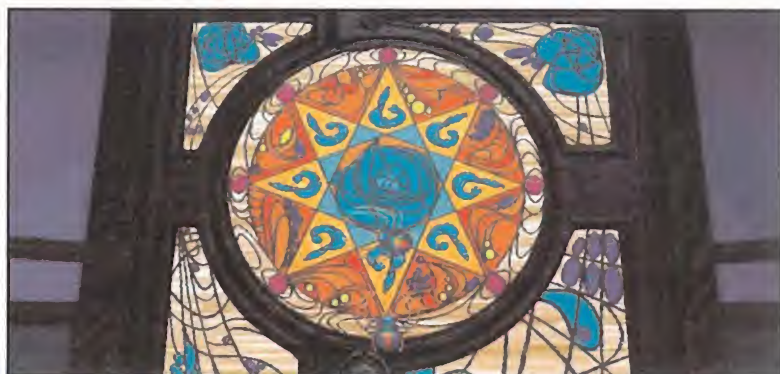
meros 1, 2, 3, 4, las acciones a realizar son las siguientes: A2-B3, E2-D3-B1, B3-D1, E4-D3-C4, B1-A2, D1-C2-E4, C4-E2, A2-C4, E4-B1, A4-C2-E4, E2-D1, C4-B3-A4, B1-D3, D1-B3-A2, D3-E2, A3-B2, E3-D2-B4, B2-D4, E1-D2-C1, B4-A3, D4-C3-E1, C1-E3, A3-C1, E1-B4, A1-C3-E1, E3-D4, C1-B2-A1, B4-D2, D4-B2-A3 y D2-E3.

### LAS DAMAS



**N**uestra misión es tan simple como colocar sobre un tablero de ajedrez ocho damas, de tal forma que no se coman entre ellas. Recordando que se pueden mover tanto horizontal como verticalmente, lo mejor es posicionarlas a salto de caballo, o de forma lo más parecida. Para aquello que tengáis todavía alguna dificultad, en la pantalla os indicamos la posición exacta de cada pieza.

### LAS ARAÑAS



**E**l objetivo es rodear la estrella por todas las puntas menos por una. Para ello, colocamos una araña en cualquier punta, no importa cual. Luego la movemos a una de las dos direcciones posibles -estas siguen las dos líneas rectas que traza la punta-. La siguiente, tiene que salir desde un sitio desde el que pueda llegar al punto de salida de la anterior. Y así continuamente. Conociendo este procedimiento, no tendréis dificultad en acabar este rompecabezas.

### LAS CARTAS



**E**n esta ocasión son cartas las que debemos voltear, siguiendo las mismas reglas que en las monedas. Tiene dos partes y os ofrecemos sendas pantallas en las que os indicamos la forma de lograrlo.



## EL LABERINTO



**E**l camino hacia la cripta se ve complicado por la aparición de un difícil laberinto. Para encontrar la salida del mismo no hay nada mejor que disponer de un buen mapa. Para ello podréis haceros vosotros uno, o bien copiarlo de la alfombra de la habitación en la que está el puzzle de los alfiles. De todas formas, como pista os diremos que al comienzo, ir todo recto y encaminaros hacia la quinta desviación de la derecha.

*«The 7th Guest» nos ofrece la oportunidad de enfrentarnos a una serie de puzzles cuya dificultad pocas veces habíamos visto.*

*Si los superamos, descubriremos el enigma que rodea a la mansión de Henry Stauf y a sus extraños invitados.*

*La compañía americana Trilobyte ha conseguido programar un juego con gran variedad de problemas.*

## EL PENTAGRAMA



**Q**uitar los cuchillos saltando por encima de ellos con otro cuchillo es nuestra misión en esta ocasión. Sólo tenemos que dejar uno en el pentagrama y únicamente podemos movernos de intersección en intersección. Hemos numerado cada una de ellas, y os ofrecemos la forma de resolver el problema: Del 6 al 1, del 5 al 3, del 2 al 4, del 9 al 5, del 1 al 7, del 5 al 9, del 8 al 7 y finalmente del 10 al 4. Puzzle resuelto.

O.S.G.

## EL RECORRIDO POR LA MANSIÓN

En el siguiente cuadro os ofrecemos el listado completo de habitaciones y puzzles contenidos en «The 7th Guest», así como los rompecabezas que son necesarios resolver para acceder a ellos. Igualmente, también os contamos los diferentes pasajes secretos que ligan las distintas dependencias, así como los mapas de los tres pisos, en los que hemos numerado las habitaciones para una localización más sencilla.

NÚMERO	HABITACIÓN	PUZZLE	HAY QUE HACER...	PASAJES SECRETOS
01	BIBLIOTECA	TELESCOPIO	NO PROCEDE	CHIMENEA A PISO SUPERIOR
02	COMEDOR	PASTEL	NO PROCEDE	
03	COCINA	LATAS	DEL 1 - 02	
04	SÓTANO	REJAS	DEL 1 - 03	
05	LABERINTO	LABERINTO	DEL 1 - 04	
06	SÓTANO	TUMBAS	DEL 1 - 05	ATAÚD A BIBLIOTECA
07	VIDRIERA	ARAÑAS	DEL 1 - 06	ENTRADA A HABIT. DE RETRATOS
08	BILLAR	DAMAS	DEL 1 - 02	MESA BILLAR A COCINA
09	DORMITORIO 1	LABERINTO SANGRE	DEL 1 - 02	
10	DORMITORIO 2	FRASE EN COLCHA	DEL 1 - 02	
11	DORMITORIO 3	ALFILES	DEL 1 - 02	PUERTA A BAÑO

**AHORA DEBÉIS VOLVER A LA BIBLIOTECA PARA VER UNA SECUENCIA ANTES DE CONTINUAR. SI LO DESEÁIS, USAD EL PASADIZO DE LA CHIMENEA PARA SUBIR AL PISO SUPERIOR.**

12	DORMITORIO 4	MONEDAS	DEL 1 - 11	ARMARIO A CAPILLA
13	CAPILLA	POZO	DEL 1 - 12	CONFESIONARIO A LABORATORIO
14	LABORATORIO	MICROSCOPIO	DEL 1 - 13	PUERTA CON REJAS A BIBLIOTECA
15	SALA MÚSICA	PIANO	DEL 1 - 14	PLANTA A DORMITORIO 4
16	BAÑO	CABALLOS	DEL 1 - 12	LAVABO A BIBLIOTECA
17	DORMITORIO 5	CARTAS	DEL 1 - 12	PUERTA IZQUIERDA A COCINA
				PUERTA CENTRAL A HALL
				PUERTA DERECHA A BIBLIOTECA
18	SALA RETRATOS	CARA DE STAUF	DEL 1 - 14	PINTURA A SALA MÚSICA
19	SALA JUGUETES	PUZZLE MANSIÓN	DEL 1 - 12	
20	CASA MUÑECAS	LETRAS EN CUBOS	DEL 1 - 12	CAJA JUGUETES A BIBLIOTECA
21	PASILLO ARRIBA	CUCHILLOS	DEL 1 - 20	
22	ÁTICO	LUCES DE LA CASA	DEL 1 - 21	





# VIDEO CONSOLAS

## SIN SORPRESAS SUPER WIDGET

- SUPER NINTENDO
- Plataformas

**D**urante milenios, el hombre se ha venido preguntando si estaba solo en el universo. Pues se acabó el hacerse preguntas. Nosotros solitos acabamos de desentrañar el misterio. Los extraterrestres no sólo existen, sino que son pequeñitos, de color morado, con una capacidad asombrosa de mutación, tienen un par de antenas en la cabeza y, por averiguar, hasta hemos averiguado el nombre de uno de ellos. Se llama Widget, y acaba de aterrizar en nuestro planeta para salvarlo.

Bueno, hay que reconocer que todo esto no lo hemos adivinado así, por las buenas. La cosa ya viene de tiempo atrás, cuando Widget hizo su



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

aparición en la pequeña pantalla como protagonista absoluto de una serie de animación, para, posteriormente, entrar en el mundillo consolero de la mano de Atlus, en formato Super Nintendo. Y en estas estamos, ante un cartucho bautizado como «Super Widget», basado en aquella serie de T.V., y desarrollado como un arcade de plataformas.

Consta de una docena de fases en las que, como buen cartucho representante del género, encontramos multitud de objetos a recoger, que pueden desde aumentar nuestra bolsa de bonos —y por tanto de puntos— hasta hacernos cambiar nuestra apariencia habitual por otras, un pelín estrafalarias, la verdad. Y es que observar cómo el personaje protagonista, de repente, se transforma en un abejorro gigante, un cangrejo ermitaño o un avestruz desplumado es, ciertamente, original y hasta un tanto cómico. Por supuesto, también como buen arcade —en general—, no podían faltar los enemigos de fin de fase, feos como ellos solos, pero un tanto simplones, ya que acabar con ellos es más sencillo que beberse un vaso de agua. Y entre tanto, habrá que

cascar y cascar bichejos inmundos cuyas aviesas intenciones resultan bastante perjudiciales para nuestra salud.

A nivel técnico, «Super Widget» resulta un cartucho correcto. Sin excesivas complicaciones ni florituras, y cumpliendo perfectamente en los aspectos gráfico y sonoro, aunque este último acaba volviéndose algo machacón tras los diez primeros minutos de juego. También resulta destacable la buena respuesta en el pad, pese a la inercia que se la ha conferido al protagonista y que, dificultando aún más la tarea de evitar a los enemigos en el momento oportuno, no la hace insufrible.

«Super Widget» es un buen cartucho, bien hecho, bien programado... Pero que, a pesar de ello, resulta demasiado tópico. Es como si Atlus hubiera realizado «Super Widget» como un encargo. No se le puede negar que resulta divertido y entretenido, pero sin chispa.

Un muy juego divertido aunque demasiado tópico.

**75**

ORIGINALIDAD	35
GRÁFICOS	78
ADICCIÓN	75
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	80

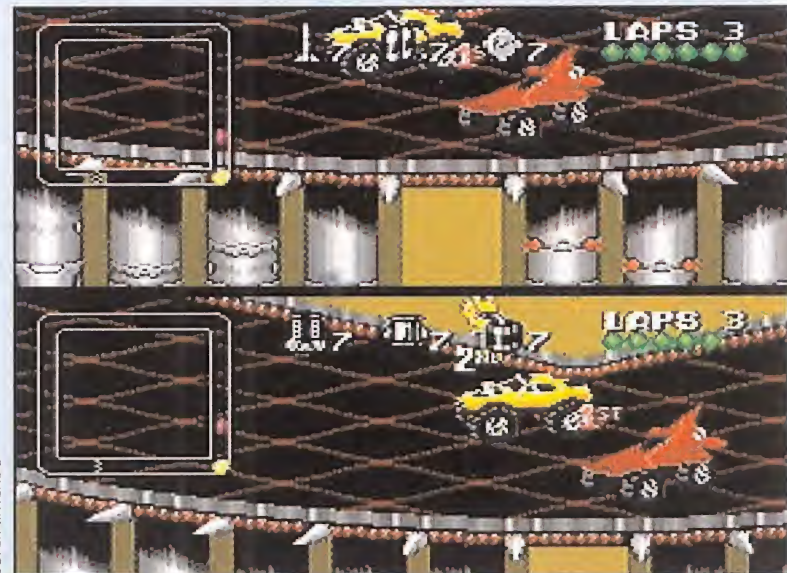
F.D.L.

## RUGIDO DE MOTORES A RITMO DE ROCK ROCK & ROLL RACING

EL ROCK ES UNA MÚSICA QUE ENCANDILA A MILES Y MILES DE PERSONAS, ESPECIALMENTE JÓVENES, EN TODO EL MUNDO. NO SABEMOS EL POR QUÉ, PERO ASÍ ES. Y AHORA OS PREGUNTARÉIS QUÉ TIENE QUE VER ESTO CON UN JUEGO DE SUPER. PUES BIEN, LA RESPUESTA ES TAN SENCILLA COMO ECHAR UN VISTAZO A ESTE CARTUCHO DE INTERPLAY Y DISFRUTAR DE SUS MARAVILLAS. ¿PREPARADOS? PUES PREPARAOS QUE ALLÁ VAMOS...

- SUPER NINTENDO
- Arcade

«**R**ock and Roll Racing» es un excelente juego de carreras de coches, a través de varios circuitos de diferentes tipos. Tal afirmación puede parecer aventurada, pero si continuáis leyendo, sabréis por qué lo que hemos dicho. Lo primero que nos llama la atención es la música. Una canción perfectamente sampleada del rock del duro abre la presentación de «Rock and Roll Racing». Después de escucharla, sabemos



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

que el juego no nos va a defraudar, al menos en el aspecto sonoro. Tras la pantalla de presentación, se nos ofrecen tres opciones: New Game, Password y Versus Mode. Con la primera podemos entrar en el campeonato interpla-

netario, en el que tenemos que elegir el piloto con el que vamos a participar, así como el bólido que utilizaremos en la carrera y el color del mismo. Una vez hecho esto, entramos de lleno en la competición.

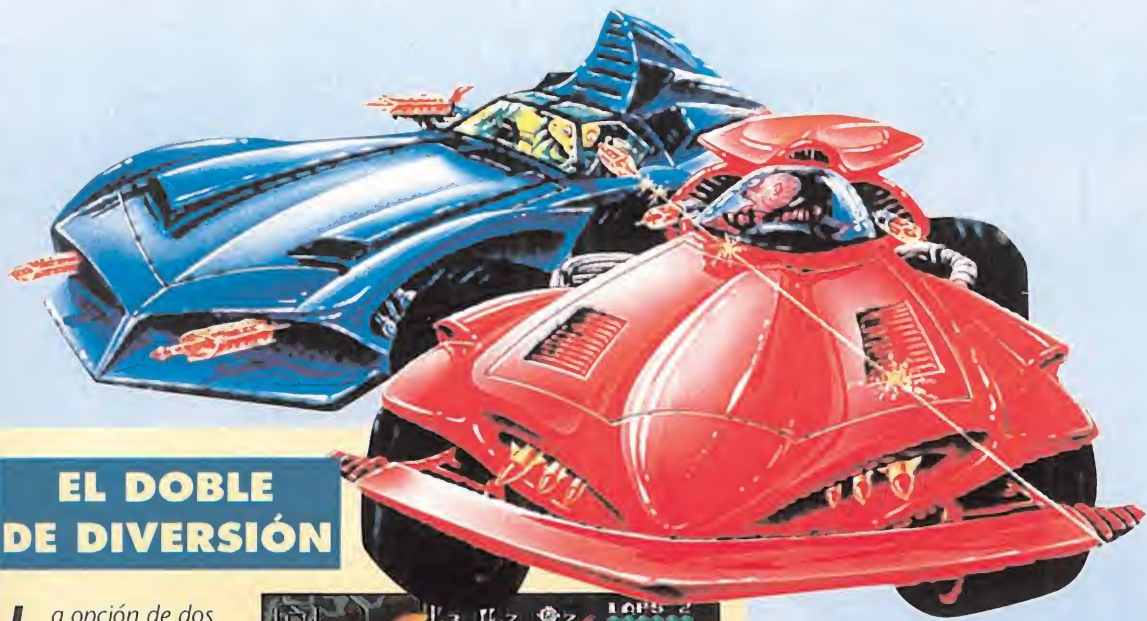
### HÉROES DEL ASFALTO



**C**uando vayamos a elegir el piloto de nuestro vehículo, no sólo deberemos fijarnos en que tenga un nombre o una cara graciosa, sino también en las habilidades que tienen cada uno de ellos. De este modo, podemos escoger aquel que mejor se adapte a nuestro estilo de conducción.

Así por ejemplo, el rubio proveniente de la Tierra es el mejor en cuanto a velocidad y aceleración, algo muy bueno en circuitos rápidos, pero no tanto en aquellos con curvas cerradas y continuas. Para este tipo de carreras el mejor sería el punkie de pelo azulado o el familiar lejano de Spock. A pesar de todo, la elección es sólo vuestra.





## EL DOBLE DE DIVERSIÓN

La opción de dos jugadores resulta francamente espectacular. Gracias al uso de la pantalla partida inaugurada por cartuchos como «Lotus» o «Top Gear», se permite la participación de dos personas compitiendo entre ellas. Y a pesar de ello, los movimientos siguen siendo igual de suaves y rápidos, con lo que no perdemos ni un ápice de jugabilidad. Además, el poder elegir circuito y coche cuando deseamos, hace que la diversión se multiplique por dos. Por cierto, existe un truco con el que podréis participar con Olaf, uno de los protagonistas de «The Lost Vikings», otro de los cartuchos de Interplay. ¿Qué cuál es? El próximo mes lo encontraréis en la sección Código Secreto.



SUPERINTENDENDO

SUPERINTENDENDO

SUPERINTENDENDO

ga mayor comentario sobre ella. Y en la de Versus Mode, competiremos con un amigo a pantalla partida en el escenario que queramos y con el coche que deseamos. Debido a esto, no necesitamos hacer una puntuación determinada, ya que lo que importa en esta opción es quedar por delante de nuestro compañero, con el consiguiente orgullo que eso produce.

No cabe duda de que «Rock and Roll Racing» es uno de los mejores juegos que han pasado por la consola grande de Nintendo. Los chicos de Interplay saben muy bien lo que hacen, ya que no es éste el primer juego de Super que alcanza tan alta aceptación por nuestra parte. El caso de «The Lost Vikings» o «Clayfighters» vienen a confirmar nuestras palabras. Comenzando por los gráficos, reali-

zados en una perspectiva isométrica, variados y maravillosos en todos y cada uno de los circuitos, así como los vehículos, diseñados con gran nivel de detalle, hasta el punto que al ponerse el coche mirando hacia nosotros, podemos ver un reflejo de luz en el parabrisas... Siguiendo con los movimientos, suaves y fáciles de controlar cuando estamos a los mandos, y espectaculares en los saltos y en las derrapadas en las curvas. Y hablando de espectacularidad, no se nos podía olvidar la banda sonora. Temas tan rockeros como «Born to be Wild» de Steppenwolf, o «Highway Star» de Deep Purple están recogidos en este cartucho, con una calidad pocas veces vista.

Pero no sólo de música vive el adicto a los grandes videojuegos, sino de efectos y voces digitalizadas, que también están presentes en «Rock and Roll Racing». Con todo ello, os aseguramos que no tendréis un solo momento de descanso en el momento en que conectéis la consola con este programa. La adicción es total, ya que una vez que os echéis la primera partida, no os podrán despegar del monitor a no ser que se vaya la luz. Y eso en cuanto a que estéis vosotros solos; si estáis con un amigo, para qué os vamos a contar.

O.S.G.

Rock duro, adicción y diversión a raudales.

91

ORIGINALIDAD	68
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	92
SONIDO	94
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	90

# CON ÉL NACIÓ LA INTERACTIVIDAD DRAGON'S LAIR

- MEGA CD
- Arcade

Por fin llega a Mega CD uno de los títulos más clásicos de la historia de los videojuegos, es decir, «Dragon's Lair». Para aquellos que tengáis mala memoria, este programa nos convertía en verdaderos héroes cuando salvábamos a una princesa, dentro de una auténtica película de dibujos animados. Y decimos esto porque fue el aspecto que más sorprendió de este programa: Don Bluth, artista destacado de la factoría Disney, dibujó el programa entero dándole un aspecto más de película que de videojuego.

Así, «Dragon's Lair» de vuelve a invitarnos a la época del medievo, con el fin de llegar a ser caballeros del rey, empeño, a priori, que nos costará mucho realizar. Sin embargo, como llovido del cielo, a Dirk -caballero al que damos vida- se le presenta una oportunidad de oro para convertir en realidad su sueño: rescatar a la hija del monarca, la princesa Daphne, que ha sido secuestrada. En otras palabras, que la historia no ha variado en absoluto...

El desarrollo de «Dragon's Lair» es totalmente interactivo, es decir, que tendremos que realizar un movimiento bien sea arriba, abajo, izquierda derecha o disparo, en un momento determinado para seguir avanzando en las escenas. Esto significa que si no conseguimos efectuar la secuencia de movimientos correcta, nos podemos quedar atascados de por vida, y contemplar atónitos, una y otra vez, las secuencias, divertidas eso sí, de pérdida de vidas de nuestro protagonista. Tenemos que decir que la dificultad de este programa no es mucha, pues encontrar la secuencia de movimientos es relativamente fácil, a poco que tengamos ciertas dotes de paciencia y habilidad. Por ello no os deben asustar en absoluto las veintiséis fases con que cuenta «Dragon's Lair».

Por lo dicho hasta ahora, nos encontramos ante un programa que, por ser interactivo, no se escapa de la eterna polémica que siempre arrastran este tipo de juegos. Nadie pone en duda la calidad técnica del mismo, pero lo malo de estos programas es la tremenda pasividad y poca participación del jugador en los mismos. Hay quien dice que no pasan de ser meras secuencias animadas, muy bonitas eso sí, pero sin ningún aliciente. Otros los consideran algo más que eso, e incluso los sitúan dentro de los juegos en los que hay que hacer uso de una tremenda habilidad, para acertar el movimiento correcto. En definitiva ya sabéis la mecánica de los juegos interactivos: o aburren o entusiasman. Y si sois de los que os apasionan, «Dragon's Lair» os encantará y no os defraudará en lo más mínimo.

E.R.F.



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD

Un juego espectacular pero extraño de jugar.

80

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	75
SONIDO	88
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90



# VIDEO CONSOLAS

## PATO AVENTURAS EN EL ESPACIO

## DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS

- SUPERNINTENDO
- Arcade de plataformas

SunSoft empieza a hacerse famosa en el mundo consolero por sus juegos basados en populares personajes de los dibujos animados de la televisión. En esta ocasión, le ha llegado el turno al pato Lucas. Todos le conoceréis, pero quizá lo que no sepáis es que tiene otra personalidad, la de Duck Dodgers, el famoso héroe del espacio que siempre está dispuesto a ayudar a los más débiles en contra de los opresores.

En esta ocasión, es Marvin el Marciano el que está poniendo en peligro la paz de la galaxia. Como es lógico suponer, no vamos a consentir que algo tan peligroso suceda, con lo que con la ayuda del pato Lucas, alias "Duck Dodgers", nos pondremos en camino y salvaremos el universo de Marvin.

Ante nosotros se presentan 20 fases de acción trepidante, que componen los cinco mundos con los que cuenta este cartucho. En el primero de ellos, nos encontramos en un planeta "de lujo", al que asisten ricos de todas partes para descansar, y en el que Marvin ha secuestrado a los embajadores del cosmos y nosotros tenemos que rescatarlos. En el segundo, nos vamos a dar un buen baño en el planeta Acuario-4, lugar en que Marvin está probando su último invento, unos marcianos instantáneos que se reproducen con el contacto con el agua (tipo Gremlins pero a lo bestia). Después estamos en un mundo helado, en el que está secuestrado el científico más inteligente del universo. A continuación, de camino al planeta Jungla Amazonius, un rayo reductor alcanza a Daffy, y le deja del tamaño de una hormiga. Y por último, llegaremos a una estación espacial, morada de Marvin. Es el último asalto,

y sólo el que se mantenga en pie ganará el combate.

Nuestro personaje tiene la habilidad de saltar, andar hacia ambos lados, agacharse, usar un escudo como protección y utilizar su jet-pac para volar hasta zonas inaccesibles de otro modo. Como complemento, podemos comprar una serie de armas al finalizar cada mundo, que nos ayuden en la misión posterior. Los gráficos son auténticos dibujos animados, tal y como viene siendo habitual en los programas de SunSoft. Y lo de animados no es sólo de nombre, ya que desde nuestro protagonista hasta el más ridículo enemigo posee unos movimientos bastante buenos y suaves. Y todo ello aderezado con unas melodías muy dinámicas, típicas de las películas de dibujos animados, con lo que no nos queda más remedio que afirmar que «Daffy Duck. The Marvin Missions» es un buen juego para Super Nintendo, en especial para aquellos que, como nosotros, gusten de los dibujos animados a todo ritmo.

O.S.G.

Un buen juego de plataformas con protagonista televisivo.

82

ORIGINALIDAD	66
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	83
SONIDO	80
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	82

## EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO NBA JAM

DESDE SIEMPRE SE HA DICHO QUE EL CIRCO ERA EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO. PERO COMO NO HAY VERDADES ETERNAS NI ABSOLUTAS, ACCLAIM SE HA ENCARGADO DE DARLE LA VUELTA A LA TORTILLA CON UN CARTUCHO QUE NOS HARÁ CAMBIAR DE MENTALIDAD A ESTE RESPECTO. LOS JUEGOS DEPORTIVOS EXISTEN DESDE EL MISMO MOMENTO EN QUE APARECIERON LAS CONSOLAS Y LOS ORDENADORES.

PERO, JUEGOS COMO «NBA JAM» YA NO HAY TANTOS. SI QUIERES VIVIR LA NBA EN TODA SU INTENSIDAD, ÉSTE ES UNO DE LOS CARTUCHOS MÁS INDICADOS.

- MEGA DRIVE
- Deportivo

Para vivir el espectáculo de la NBA en todo su esplendor existen, actualmente, dos alternativas. La primera consiste en ser asquerosamente rico, para así poder permitirse el lujo de viajar a los USA cada dos por tres, sacar entradas de banquillo y codearse con los Barkley, Wilkins, Pippen y compañía. No deja de ser una posibilidad, pero mucho nos tememos que aunque estemos trabajando has-



ta que las ranas críen pelo, los elefantes se vuelvan rosas y vuelen, o Tele 5 llene el noventa por

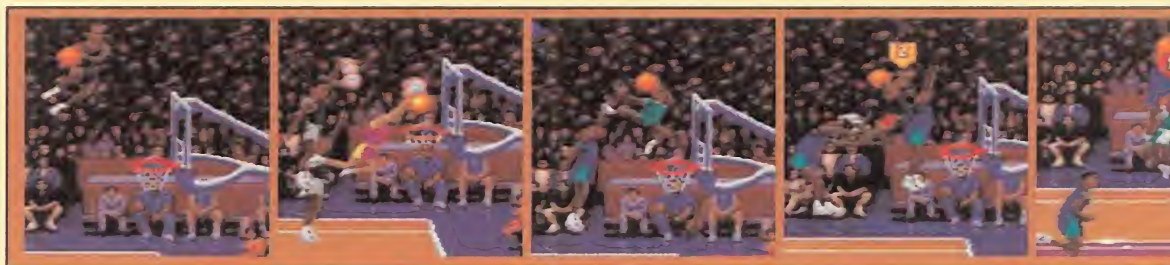
ciento de sus emisiones con programas culturales no sería suficiente como para realizar nuestro sue-

## VERSIÓN SUPER NINTENDO



ficos y movimientos. «NBA Jam» para Super Nintendo ofrece unas animaciones sensacionales, brillantes y muy veloces. Y si en lo referente a los aspectos técnicos estamos ante un cartucho que sabe explotar las posibilidades de la máquina, en lo concerniente a jugabilidad tampoco se queda atrás. La propia distribución de los botones en el pad de Super Nintendo hace muy cómoda la realización de todas las acciones. Y también existe la opción de cuatro amiguetes jugando al mismo tiempo, utilizando el consabido adaptador.

Así tanto para la versión Mega Drive como para esta de Super Nintendo, «NBA Jam» es un juego de tomo y lomo. Por eso ambas adaptaciones cuentan con nuestra misma puntuación.







ño. Y otra, mucho más asequible, divertida y satisfactoria, consiste en comprarse «NBA Jam», cascárselo a la Mega Drive y no soltar el pad hasta que nuestras manos sean un puro callo. Algo que, no sólo está al alcance de cualquiera, sino que hasta sería un pecado no hacerlo. ¿Sorprendidos ante tanta adulación a un simple juego? No lo estéis, porque no es así. «NBA Jam» será muchas cosas, pero no un "simple juego".

Mucha gente ha estado involucrada en el desarrollo de «NBA Jam», desde su misma concepción. Y se nota. Se ha estructurado como un cartucho con modalidad de competición "Two on Two". Dicho en cristiano, todos los partidos tienen como protagonistas a dos jugadores por equipo. Pero las sorpresas empiezan rápido. Por lo pronto, todos los equipos de «NBA Jam» son los auténticos de la liga norteamericana: Lakers, Bulls, Cavaliers, Celtics... Todos, están absolutamente todos. Y no sólo eso. También los jugadores son los que conocemos gracias a las voces que Ramón Trecet da por la pequeña pantalla -y menos mal que no se le ve mucho la cara-: Barkley, Stockton, Wheaderspoon... En ambientación, por ahora, un diez para el cartucho.

Existen, en «NBA Jam», dos modalidades de juego: "Head to Head", que podríamos traducir, "grosso modo", como un partido amistoso, y "Team Game", o sea, una competición más en se-

## CONFERENCIA ESTE



## CONFERENCIA OESTE



## CUATRO JUGADORES

«NBA Jam» no sólo permite que un par de amigos se junten para echar un partidillo, sino que ofrece la posibilidad de hacer uso de un adaptador para cuatro jugadores. Imaginad lo que puede ser esto: adicción y diversión multiplicadas por cuatro. En breve, no hay duda de que gracias a esta opción «NBA Jam» se convertirá en uno de los cartuchos punteros en los próximos meses. Un éxito seguro, y si no al tiempo.

rio. Y en ambos casos podemos escoger equipos tanto de la conferencia este como de la oeste.

Sigamos contando algo sobre los gráficos. Pero, ¿qué se puede decir de un programa de baloncesto en el que hasta el reflejo de los focos sobre la madera se ha tenido en cuenta? Los jugadores parecen casi de verdad, con unas animaciones que quitan el sentido y que, pese a su intencionada exageración en algunos saltos, no dejan de asombrar en todo momento. Rápido, con una respuesta inmediata y precisa a nuestras pulsaciones en el pad, espectacular, aditivo al cien por cien... Respecto al sonido, escuchar las voces digitalizadas que te animan, te reprochan un mal tiro, cantan los mates, etc. resulta, lisa y llanamente, toda una gozada. Y la música, pues para que decir nada. Excelente, aunque a la larga sea algo repetitiva.

¿Defectos? Pues alguno tendrá, suponemos, pero no se nos ocurre nada negativo que reseñar. Lo único malo, realmente malo, sería quedarse sin «NBA Jam».

F.D.L.

Es la mismísima Liga Americana de Baloncesto en directo.

93

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	93
SONIDO	90
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	94

## UNA DESAFORTUNADA APORTACIÓN

## TUFF ENUFF

- SUPER NINTENDO
- Juego de Lucha

La compañía Jaleco quiere aportar con «Tuff Enuff» su grano de arena dentro de la frenética carrera de lanzamientos que últimamente se están produciendo en cuanto a juegos de lucha. Los modos de juego que nos presenta el programa son los tres típicos, es decir: el versus entre dos jugadores, contra la máquina y el modo Story, que es el principal. En el modo versus entre dos jugadores humanos, la opción de elegir a un luchador se limita a solamente cuatro, no pudiendo seleccionar el mismo personaje ambos jugadores.

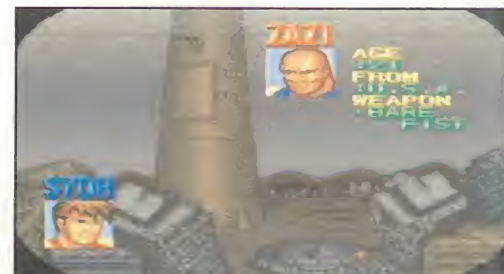
Pero en el modo versus-CPU, la cosa cambia ligeramente. En esta ocasión elegiremos un personaje de los cuatro luchadores principales, y tendremos que enfrentarnos a un combate de tres asaltos, contra cualquiera de los seis contrincantes disponibles. Por último, en el modo Story, seleccionando nuevamente a uno de los cuatro protagonistas, tendremos que enfrentarnos contra el resto de contrincantes, incluidos los principales.

Una vez dentro del juego, la decepción empieza a acentuarse. Gráficamente es sólo pasable, es decir, cumple más o menos con las exigencias mínimas, sin grandes alardes técnicos. Lo peor de «Tuff Enuff» son los movimientos de los personajes, así como las animaciones de las que han sido dotados. Los sprites se mueven raquíticamente, como si fueran robots o algo por el estilo, y ofreciendo una sensación de irrealismo total al jugador.

Los golpes que podemos efectuar con los mismos son muy limitados: tienen sus magias y puñetazos especiales, pero..., son poco espectaculares y nada vistosos. Además, algunos movimientos están calcados unos de otros, y en más de una ocasión nos encontraremos con que los dos luchadores que se encuentran en pantalla efectúan el mismo golpe... Como único detalle destacable, cabe mencionar la pequeña repetición que el cartucho nos ofrece al final de cada combate. Una vez que los tres asaltos hayan finalizado, y uno de los luchadores haya caído "knock out", nos aparecerán unos controles, como si de un vídeo se tratara, con los cuales podremos reproducir en pantalla, y repetir cuantas veces deseemos, los últimos instantes de la pelea.

«Tuff Enuff» es un producto que queda totalmente deslucido ante títulos tan excelentes como el mítico «Street Fighter», «T.M.N.T. Tournament Fighters», o el más reciente y alucinante «Clay Fighter». Ni en gráficos, ni en sonido, ni en jugabilidad se acercan levemente a estos grandes del género de lucha. El usuario de Super Nintendo está acostumbrado a un nivel de calidad muy alto, sobre todo en juegos de lucha, como para que «Tuff Enuff» le merezca algo de atención. Jaleco debería de haberse dado cuenta de esto, y haberselo pensado dos veces antes de producir un cartucho de estas características.

E.R.F.



Un juego algo deslucido ante tanta maravilla existente...

60

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	60
SONIDO	40
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	60



# VIDEO CONSOLAS

## BOXEO SOBRE DOS RUEDAS ROAD RASH

- GAME BOY
- Arcade

El placer por lo prohibido tiene su máxima expresión en las carreras ilegales que se celebran al otro lado del charco, en los Estados Unidos para ser exactos. Hay de varios tipos, pero las más famosas y de mayor participación son las de motos, que consisten, básicamente, en realizar un largo trayecto con el objetivo de llegar el primero a la meta. Su característica principal es la absoluta ausencia de reglas: todo está permitido. Por lo tanto, los corredores pueden golpearse con cualquier clase de objeto, aunque el más usado, por su comodidad y el poco espacio que ocupa, es un buen bate de béisbol. La compañía británica Ocean nos brinda la oportunidad de competir en cinco carreras diferentes, con seis tipos de motos. Pero, sólo tendremos acceso a un nuevo vehículo si conseguimos la victoria en cada prueba y, con ella, el jugoso premio en metálico que se ofrece al ganador.



«Road Rash» es la conversión a Game Boy de un cartucho realizado para Mega Drive hace ya unos años. Su calidad era alta, al igual que la adicción, pero el paso del tiempo se deja notar y, pese a que no estamos ante un mal cartucho, tampoco podemos decir que sea la octava maravilla de la programación en el mundo de la portátil de Nintendo. Esto se debe a que «Road Rash» posee una extraña mezcla de buenas y malas cualidades, como unos fondos bastante trabajados que se combinan con unos sprites algo pobretones. Con el control de la moto ocurre algo parecido. Se maneja bastante fácilmente, pero apenas posee tres posiciones —una recta, y dos inclinadas—. Sin embargo, este aspecto se compensa con los distintos movimientos que nuestro personaje es capaz de realizar. Aunque los chicos de Ocean deberían haber tenido en cuenta que avanzar por la hierba es distinto que hacerlo por el asfalto ya que, cuando nuestro motorista es empujado fuera de la carretera, no existe una sensación "real" de haber cambiado de terreno.

Pasando al tema del sonido, se nota el esfuerzo en el trabajo sobre las melodías, aunque se nos acaban antojado repetitivas tras unos cuantos minutos de juego. Sin lugar a dudas, el apartado más destacable de «Road Rash» es la sensación de velocidad conseguida durante la carrera, ya que efectos como el movimiento de las nubes y los laterales de la vía, combinados con los del protagonista, realizando un scroll frontal, dan bastante buen resultado. Respecto al nivel de adicción, es correcto, pero no excesivamente alto. En resumen, no está mal, aunque podría haber sido bastante mejor.

Unos cuantos minutos de juego. Sin lugar a dudas, el apartado más destacable de «Road Rash» es la sensación de velocidad conseguida durante la carrera, ya que efectos como el movimiento de las nubes y los laterales de la vía, combinados con los del protagonista, realizando un scroll frontal, dan bastante buen resultado. Respecto al nivel de adicción, es correcto, pero no excesivamente alto. En resumen, no está mal, aunque podría haber sido bastante mejor.

Un cartucho indicado para los fanáticos de la velocidad.

# 69

**ORIGINALIDAD**  
**GRÁFICOS**  
**ADICCIÓN**  
**SONIDO**  
**DIFICULTAD**  
**ANIMACIÓN**

65  
70  
77  
70  
60  
70

O.S.G.

## UN ÉXITO DE CINE PARA MEGA CD DUNE

TRAS EL ÉXITO COSECHADO POR «DUNE» EN LA PANTALLA GRANDE, LAS COMPAÑÍAS MÁS IMPORTANTES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO TRASLADARON LA PELÍCULA A FORMATO ORDENADOR —PC Y AMIGA—, Y OBTUVIERON COMO RESULTADO UN EXCELENTE PROGRAMA. AHORA, VIRGIN QUIERE QUE LOS USUARIOS DE MEGA CD TAMBIÉN DISFRUTEN DE ESTE SENSACIONAL JUEGO DE ESTRATEGIA, GÉNERO POCO USUAL EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS.

- MEGA CD
- Estrategia/Aventura

En una remota galaxia, existe un arenoso planeta llamado Arrakis, también llamado Dune debido a su paisaje repleto de enormes y cuantiosas dunas de arena. A pesar de su aspecto desértico y pobre, bajo sus capas de tierra se esconde un producto conocido como Melange. Esta sustancia, de color rojizo, proporciona una extraordinaria vitalidad a todo el que la toma, además de contar con otras muchas cualidades casi milagrosas. Por esta razón, dos de las casas más poderosas del universo se encuentran enfrentadas desde hace tiempo: los Atréides, a los que el emperador les acaba de conceder los derechos de explotación de Arrakis, y los Harkonnen, familia que disfrutaba antiguamente de esos derechos.

Nosotros encarnaremos a los primeros, bajo la personalidad de Paul, príncipe heredero del sello Atréides. En general, estos son gente pacífica y buenos negociantes, por lo que siempre dialogarán antes de enzarzarse en una violenta batalla. No ocurre lo mismo con los Harkonnen, unos despiadados seres sin escrúpulos, cuya directriz principal consiste



en el juego sucio y las más terribles traiciones —serán nuestros enemigos más peligrosos—. Por otra parte, se encuentran los Fremen, habitantes de Dune y ex-esclavos de nuestros rivales, que suelen ser bastante razonables si les damos argumentos de peso. De hecho, tendremos que conseguir que se pongan de nuestro lado en el histórico conflicto que mantendremos con los Harkonnen y nos ayuden en la pro-

ducción de Especia. Para ello, conversaremos con multitud de variados personajes, e intentaremos que trabajen bajo nuestra dirección, a la vez que intercambiamos objetos como lógico pago a su labor.

Como medio de transporte utilizaremos un Ornitóptero, helicóptero alado que nos trasladará a cualquier rincón del planeta. Con él, iremos buscando los diferentes Sietchs, es decir, cuevas en las que viven los ami-



# ¿TE GUSTAN LAS EMOCIONES FUERTES?



Pues atrévete a practicar el "Hobbyconsoling" y verás lo que es bueno.



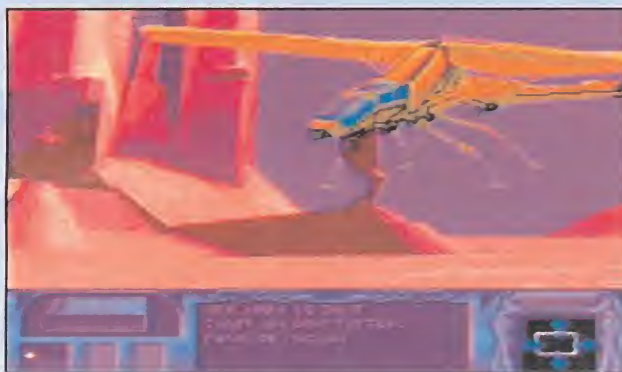
Participa en nuestro concurso "Aladino" y consigue uno de los 5 Multi-Megas que sorteamos. ¡Sé el primero en tenerlo!



gables Fremén, para presentarnos y ganarnos su confianza y colaboración. Si estos personajes aceptan nuestra propuesta, tendremos que asignarles una ocupación, y hacer que se especialicen en ciertas tareas como: la recogida de Especia, exploración, defensa, tropas de ataque, etc. Una vez que llevemos a cabo esta distribución, los Fremén se pondrán a trabajar de inmediato en la labor encomendada.

Por supuesto, y como ya hemos mencionado, de vez en cuando deberemos tener ciertos detalles con ellos para mantenerlos motivados. De este modo, les entregaremos ciertas cantidades de especia, o les proporcionaremos cosechadoras y armas para desempeñar mejor su función.

Sin embargo, no hay que olvidar que no somos los únicos que deseamos la especia y, de vez en cuando, recibiremos la desagradable visita de soldados de la casa Harkonnen, quienes lanzarán duros ata-



ques contra nuestras posiciones. En ocasiones, incluso actuarán de una manera mucho más sigilosa y "sutil", intentando sobornar a algunas de las tropas Fremén a nuestro servicio. Si consiguen aliarse con cierto sector de los habitantes de Arrakis, estaremos perdidos, por lo que será necesario

que actuemos con rapidez y firmeza. «Dune» es una interesante combinación de estrategia y aventura que hará que todos aquellos que pensáis que los juegos de este género son aburridos y complicados cambiéis de opinión. Olvidaos de esos programas gráficamente pobres y sin ningún tipo de movimiento. Aquí os llevaréis más de una grata sorpresa al observar las animaciones, sobre todo las del Ornitóptero cuando vuela, y la tremenda belleza de determinadas pantallas, amén de la excelente presentación. En cuanto al apartado sonoro, os podemos asegurar que este título tampoco se queda manco en él, las voces están perfectamente

digitalizadas y reproducidas con una tremenda calidad, así como las envolventes melodías que acompañan a las diferentes escenas. En resumidas cuentas, Cryo en colaboración con Virgin ha trasladado «Dune» al mundo de las consolas con gran acierto y hará las delicias de todos los usuarios.

E.R.F.

Una buena oportunidad de "probar" algo nuevo.

90

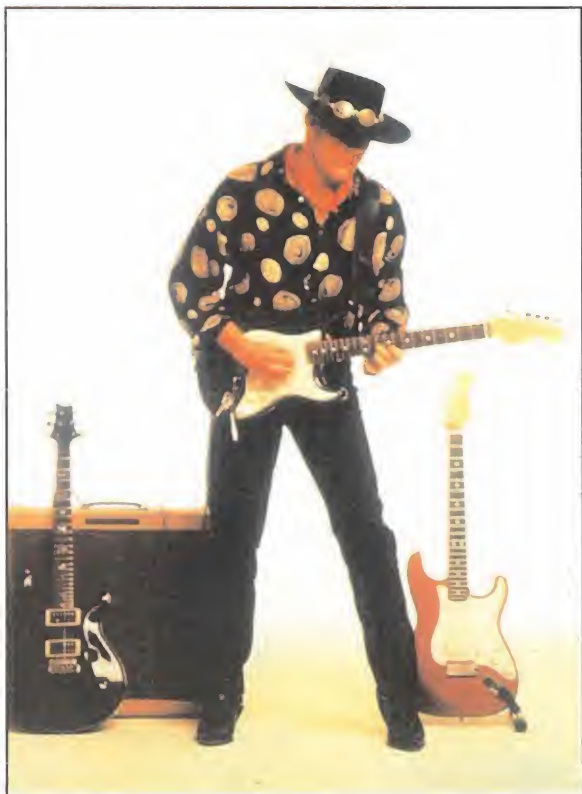
ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	89





## EL PODER DEL BLUES

**Javier Vargas**



**J**avier Vargas es uno de los pocos guitarristas de blues que hay en nuestro país. Compositor habitual de colegas de profesión como Sabina, Miguel Ríos o la Orquesta Mondragón de Gurruchaga, lleva una temporada intentando abrirse camino en el siempre difícil arte del "rhythm and blues". Su vida ha sido un trasiego de países —de Estados Unidos a Argentina o Venezuela, pasando por España— y en todos aprendió algo sobre la noche, las mujeres —siempre arrebatadoras y siempre perversas— y las cuerdas de su instrumento favorito.

Recientemente se ha editado el tercer álbum con la Vargas Blues Band, cuyo título resume sus intenciones: «Blues latino». Plagado de colaboraciones ilustres como la del acordeonista Flaco Jiménez o la voz de Andrés Calamaro, el disco es un recorrido por las formas de entender el blues que le gustan a Javier, un género que suena igual de apasionado en Nueva Orleans, Memphis, Madrid o Buenos Aires. Sólo hace falta una guitarra eléctrica, unas copas de alcohol y un desengaño amoroso. De todo abunda en este planeta llamado Tierra.

## PERSECUCIÓN MORTAL «El informe Pelicano»



**P**ara su más reciente película, el director americano Steven Spielberg ha decidido utilizar un argumento con mensaje y denuncia de una de esas atrocidades tan abominables a las que nos tiene acostumbrados la humanidad en el devenir de su historia. En «La lista de Schindler» el héroe tiene poco que ver con Indiana Jones, es sólo un tipo que consiguió evitar que más de un millar de judíos terminara convertido en jabón en los campos de exterminio de Hitler. Que la historia particular del personaje protagonista haya sido edulcorada para el cine no significa que el fondo, las salvajes matanzas, sean ciertas.

Rodada en blanco y negro para resaltar todo el patetismo y la crueldad de la historia que nos narra, el film cuenta entre sus principales actores con Liam Neeson, Ben Kingsley, Ralph Fiennes y Caroline Goodall. Gran éxito de taquilla en Estados Unidos, «La lista de Schindler» supone un más que brusco cambio en la carrera del cineasta más taquillero de los 80. Claro que..., si ET hubiera aterrizado en la Alemania de los años 40 su historia habría sido muy diferente.

## ALEGATO DE SPIELBERG CONTRA EL NACISMO

**«La lista de Schindler»**



**L**a historia de una persecución mortal lleva el nombre de «El informe Pelicano». Varios jueces del Tribunal Supremo de Estados Unidos han sido asesinados. Darby Shaw (Julita "piernaslargas" Roberts) sabe la verdad y se la cuenta al periodista Gray Grantham (es decir, Denzel Washington, también en las carteleras con películas como «Philadelphia» y «Mucho ruido y pocas nueces»). Si éste no consigue encontrar las pruebas de la conspiración y publicarla antes de que los asesinos cacen a la chica, ambos morirán. Los criminales están muy bien relacionados y sus contactos llegan hasta la mismísima Casa Blanca. El cerco se va cerrando y cada vez es más difícil escapar del mismo.



Esta película ha sido un auténtico bombazo de taquilla en Estados Unidos. Julia Roberts y Denzel Washington son dos actores con gancho —ella desde que protagonizara junto con Richard Gere «Pretty Woman», él desde que diera vida a un político de color en la película del polémico Spike Lee «Malcolm X»—; el director Alan J. Pakula es un artesano, donde los haya, muy competente —desde la inquietante «Klute» a «Dobles parejas»—; la historia se basa en una idea del autor de «La tapadera», John Grisham; y, sobre todo, los films de intriga y suspense bien contados y realizados siempre son resultones. En definitiva, «El informe Pelicano» lo tiene todo para convertirse en un éxito también en nuestro país.



## SABOR LATINO, COLOR NEGRO

### Los Ronaldos

**R**etornan Los Ronaldos al mundo de las grabaciones discográficas con un disco en donde el sabor lo ponen los ritmos latinos. El color es el negro de la cultura hip hop. Las letras unen el descaro y la provocación siempre vitalistas. Los Beatles y el pop se difuminaron en algún tratamiento melódico. Y omnipresente, la peculiar voz del carismático Coque Malla.

Después de haber visto como la crítica jaleaba su anterior disco, «Cero», en inversa proporción a como los compradores lo solicitaban en las tiendas, Los Ronaldos han creado un trabajo, en teoría, muy accesible, donde los estribillos se quedan a la primera escucha (¡ojo al "Idiota"! ) y las melodías se pueden tararear sin dificultad en la ducha. Cambalache de sonidos e influencias, es un disco para hacer el crápula en aquellos lugares donde las razas, las culturas y las gentes se confunden sin reparos o, dicho de otra forma, para pecadores impenitentes desde la más tierna infancia.



## «MEDICINA NATURAL»

### La Granja



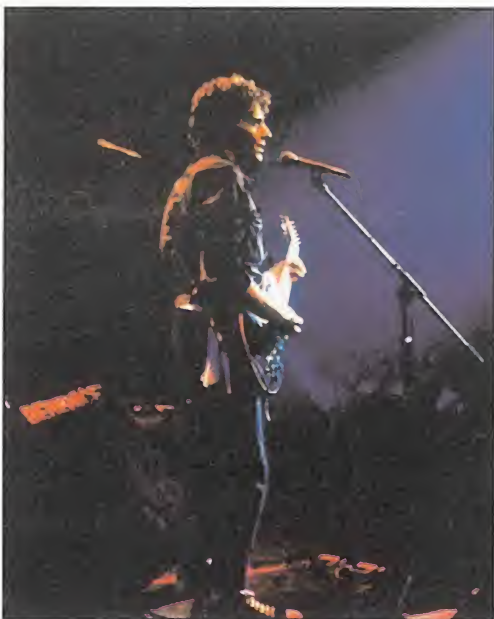
**E**l nuevo trabajo discográfico de La Granja se titula «Medicina natural». Editado tras un par de años sin grabar, para realizar este álbum el quinteto balear se lo ha tomado con tranquilidad y minuciosidad: ocho maquetas preparatorias antes de entrar al estudio y más de treinta canciones donde elegir las definitivas. Si de algo no se puede acusar al grupo es de improvisación. Y es que La Granja ya ha dejado de ser una joven promesa del pop español. Ya llevan muchos años en el negocio mezclando el aroma silvestre a lo Byrds con la simplicidad de la melodía inglesa, las guitarras acústicas con las eléctricas y el rollo un pelín hippy con un espíritu que fue juvenil. La madurez es un grado, la excelente «Magia en tus ojos» un recuerdo en el repertorio y el pop adulto una realidad en La Granja de 1994.

## EL CHICO DE MODA

### Antonio Vega

**E**n unos pocos meses, Antonio Vega ha recorrido el camino que separa al personaje maldito del chico de moda, del bocado exclusivo de minorías o tipo marginal en el lado oscuro de la luna al ser solicitado por los periodistas y apoyado por su compañía discográfica. Todo empezó con aquel disco-homenaje que le dedicó el pop español, «Ese chico triste y solitario», cuyo título tan poco gusta a Antonio.

Todo continúa con su nuevo trabajo como solista, «Océano de sol», un álbum grabado en Inglaterra y producido por Phil Manzanera.



El antiguo componente de Nacha Pop (ya te sabes todo el "bla, bla, bla" sobre la parte menos optimista y más lúgubre del grupo) presenta así sus nuevas canciones, comandadas por un primer single, "Elixir de juventud", dedicado a su compañera Teresa. Entre las curiosidades, la nueva versión de "El sitio de mi recreo" y la adaptación de un tema compuesto por Nacho Béjar. Antonio Vega en su grandeza (y miseria), ahora en candelero y rodeado de luces.



Ya nos conoces. Encontrarás los vídeos Manga en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.



PVP.  
2.495 ppts.

Disponible a partir del **7 de Abril**



PVP.  
2.995 ppts.

Disponible a partir del **20 de Abril**

## Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police Actos I y II
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police Actos III y IV
- Urotsukidoji II
- Judge
- Ultimate Teacher

**Aterriza ahora en el siglo 21**

MANGA FILMS S. L.  
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona  
Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17





# MAIL

VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO  
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

5 AÑOS VENDIENDO  
POR CORREO

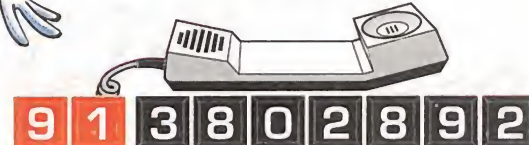
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE  
TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO  
POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)  
Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS  
TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO  
(PENINSULA Y BALEARES)

SERVIPACK  
TRANSPORTE  
URGENTE



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA  
EL CUPON DE PEDIDO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H  
SABADOS DE 10,30 A 14 h

## AMIGA 1200

ORDENADOR  
32 Bit

**69.900**

CON 100 PROGRAMAS P.D.  
Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200	VARIOS AMIGA
FAST RAM 2 Mb ..... 24.900	DISQUETERA 3 1/2 ..... 12.900
FAST RAM 4 Mb ..... 42.900	RATON ..... 3.600
MONITOR 1942 ..... 74.900	GENLOCK GVP SVHS ..... 69.900
DISCO DURO 40 Mb ..... 39.900	AMPLIACION 512 K A-500 ..... 6.900
DISCO DURO 128 Mb ..... 64.900	AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600 ..... 12.900
	MIDI ..... 9.995
	DIGITAL SOUND STUDIO PLUS ..... 15.990
	AT ONCE PLUS ..... 39.900

## AMIGA CD32

PRECIO  
SORPRENDENTE

**59.900**

CON 2 CD  
DE REGALO

32 BIT, CD ROM INCORPORADO  
16,8 MILLONES DE COLORES  
AUDIO 16 BIT  
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO  
COMPATIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV

HABLAS OIRAS VERAS

MODEMS	SCANNERS GENIUS
SUPRA MODEM 2400 interno ..... 9.900	GENIUS 4500 ..... 17.990
SUPRA FAX MODEM PLUS ..... 28.900	GENIUS 256/Grises ..... 24.990
SUPRA FAX MODEM 24/96i ..... 13.900	GENIUS Color ..... 49.990
SUPRA FAX MODEM V32 Bis ..... 63.900	
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i ..... 45.900	
SUPRA MODEM 2400 ..... 15.900	

## ALTAVOCES PARA MONITOR

**4.990**

MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER	QUICK TRACK	BOTTOM MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

JOYSTICK SEGA / NINTENDO / AMIGA / PC

MULTISISTEMA PC MASTER SYSTEM MEGADRIVE NINTENDO SUPER NINTENDO	PYTHON	LOGIC PAD	G FORCE
1.995	1.995	4.690	12.495
1.995	1.995		
2.395	1.795		
1.795			
INTRUDER	TELEMACH	PC EXTRA	RAIDER 5
5.490	6.900	4.950	2.990
5.490	6.900		
5.490	6.900		
5.490	6.900		
4.990	6.900		
MAVERIC	JET FIGHTER	PC RAIDER	FLIGHT YOKE
2.990	2.690	4.290	9.900
2.990	4.290		
3.290	2.990		
2.290	2.990		
AVIATOR	TOP STAR	TORNADO	M-6
5.990	3.595	3.490	3.490
5.990	5.990		
5.990			
5.990			
MEGASTICK	MEGA GRIP	MEGA MASTER	MEGA PAD
1.895	3.195	5.995	2.995
1.595			2.795
1.895			2.795
1.595		6.495	2.995

## impresoras

star LC 100 **32.900**

- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

star LC 24-100 **32.900**

- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL
- 2 COPIAS

star LC 24-30 COLOR **54.900**

- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTO.
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

Canon BJ-10 SX **39.900**

- INYECCION DE BURBUJAS
- 80 COLUMNAS
- 110 CPS
- 360 DPI
- MUY SILENCIOSA 45 dB (A)
- PESO 1,8 Kg.

Canon BJ-200 **49.900**

- INYECCION DE BURBUJAS
- 80 COLUMNAS
- 248 CPS
- 360 DPI
- INCLUYE ALIM. 80 HOJAS

Canon BJC-600 **114.900**

- INYECCION COLOR
- 80 COLUMNAS/300 CPS/360 DPI
- ALIMENT. 100 HOJAS AUTOM.
- 4 DEP. TINTA INDEPENDIENTES
- B/N PARA TRABAJO COTIDIANO
- COLOR IMPACTANTE

hp LASERJET 4L **99.900**

- 5 PAG. POR MINUTO
- 4 PAGINAS POR MINUTO
- RESOLUCION 300x300 DPI
- IMB RAM MET

MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER	QUICK TRACK	BOTTOM MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

## IBM PS/1

intel inside

Modelo 573

- Disco duro de 170 Mb.
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Monitor SVGA 0.28
- Ampliable Overdrive Pentium.
- Smart Energy System
- 4 Mb de memoria RAM.
- Caja minitorre

873 Multimedia

- Disco duro de 170 Mb.
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Monitor SVGA 0.28
- Ampliable Overdrive Pentium.
- Smart Energy System
- 4 Mb de memoria RAM.
- CD ROM

La ayuda que tú necesitas

Obten la suscripción gratuita al club Helpware de IBM.

- Suscripción a la revista trimestral Helpware Magazine.
- Catálogo de ofertas especiales en productos y servicios.
- Línea directa y gratuita las 24 horas del día, todos los días del año.

## A tu alcance

IBM renueva la gama de  
ordenadores personales PS/1

La línea PS/1 ofrece además de su  
facilidad de uso, una mayor potencia  
de proceso y posibilidades de  
expansión ampliadas. Los ordenadores  
están preconfigurados con:

- Sistema operativo DOS 6.0
- Windows 3.1
- Works 2.0

Llevar instalados potentes programas  
de ayuda como PS/1 Tutorial, Fitness,  
PS/1 Index, utilidades de compresión  
de datos y detector de virus. También  
cuentan con acelerador de gráficos  
para entornos Windows y el novedoso  
Smart Energy System, un sistema  
de ahorro de energía.

Modelo 551

- Disco duro de 129 Mb.
- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Monitor SVGA 0.28
- Ampliable Overdrive.
- Smart Energy System
- 4 Mb de memoria RAM.
- Caja sobremesa

Modelo 582

- Disco duro de 170 Mb.
- Procesador 486 DX2 a 50 Mhz
- Monitor SVGA 0.28
- Ampliable Overdrive Pentium.
- Smart Energy System
- 4 Mb de memoria RAM.
- Caja sobremesa

Modelo 594

- Disco duro de 253 Mb.
- Procesador 486 DX2 a 66 Mhz
- Monitor SVGA+ 0.28
- Ampliable Overdrive Pentium.
- Smart Energy System
- 4 Mb de memoria RAM.
- Caja minitorre

# Sound BLASTER

CD ROM para Sound Blaster **52.900**

CD ROM para Sound Blaster externo **64.900**

Kit CDSB16 Performance **89.900**

Kit CDSB16 Premium **104.900**

69.900

Sound BLASTER

13.900

Sound BLASTER Pro

19.900

Sound BLASTER 16 ASP

41.900

Sound BLASTER 16

27.900

Sound BLASTER 16 ASP

41.900

VOICE ASSIST

9.990

Video BLASTER

49.900

TV Coder

29.900

CD SONY

CD SONY +  
SOUND BLASTER PRO **59.900**

CD SONY +  
CONTROLADORA **39.900**



**CONSOLA SUPER NINTENDO**

**¡SUPER OFERTA!**



**14.990**

		
CONQUEROR 2 - 5990	INVADER 2 - 2595	MAVERICK 28 - 3290
		
MALETIN - 4490	TURBO TOUCH - 2990	PHANTOM - 5650

**ESTE MES**  
**OFERTAS INCREIBLES**  
OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS

**SONIC PACK**  
MEGADRIVE  
+ 2 CONTROL PAD  
+ SONIC

**14.990**

007



MEGADRIVE - 2990

ADAMS FAMILY



MEGADRIVE - 5990  
M. SYSTEM - 4490  
GAME GEAR - 4490

ALIEN SYNDROME



GAME GEAR - 1990

AYRTON SENNA



MS - 8990 - 4990

BACK TO THE FUTURE



M. SYSTEM - 2490

**OFERTAS**  
**SEGA**  
CONSIGUE JUEGOS  
PARA TU CONSOLA  
AL MEJOR PRECIO

BART'S NIGHTMARE






























MEGADRIVE - 4990

BART VS THE WORLD



M. SYSTEM - 4490  
GAMEGEAR - 4490

OFERTAS SUPER NINTENDO					
ALIEN 3 - 6990	ANOTHER WORLD - 5490	AXELAY - 5490	BEST OF THE BEST - 5490	BOB - 3990	
					
CRASH DUMMIES - 6990	G.FOREMAN BOXING - 5490	GODS - 5490	JAMES BOND JR - 3990	JOHN MADDEN - 3990	
					
MORTAL COMBAT - 7990	NHLPA HOCKEY - 3990	PGA TOUR GOLF - 3990	PILOTWINGS - 5490	PRINCE OF PERSIA - 5490	
					
PUSH OVER - 5490	ROBOCOP 3 - 5490	STAR WARS - 5490	SPIDERMAN X-MEN - 5490	STREET FIGHTER 2 - 5490	
					
SUPER G. GOHST - 5490	SUPER KICK OFF - 4990	SUPER PARODIUS - 5490	SUPER STRIKE GUN - 5490	SUPER SWIV - 3990	
					
SYVALION - 5490	TERMINATOR 2 - 6990	TINY TOON - 8990	WHIRLO - 5490	W. LEAGUE BASKETBALL - 6990	
					



**MENACER**  
CON 6 JUEGOS

**4.990**



**SONIC 3**

CON  
MAGNIFICOS  
REGALOS

**9.990**

**PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS SONIC 3 - 11.990**

								
MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 3490	MEGADRIIVE - 5990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990		MEGADRIIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490		MS - 3990 - 2490
								
MEGADRIIVE - 2990	M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 4990	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490
								
MEGADRIIVE - 4990	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490	M. DRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490	MS - 8990 - 2990 GG - 5490 - 2490	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIIVE - 2990 AGME GEAR - 1990	MEGADRIIVE - 2990
								
M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4990	MEGADRIIVE - 4990	MEGADRIIVE - 2990	MS - 8990 - 3990 GG - 5190 - 4390	G. GEAR - 2595	MEGADRIIVE - 4990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990

NOVEDADES						EXITOS	
CLAY FIGHTER - Cons	DRAGON BALL Z - 11990	EMPIRE STRIKE BACK - 12990	EQUINOX - 9490	LOST VIKINGS - 8990			
METAL COMBAT - 10990	MYSTICAL NINJA - 12490	NBA JAM! - 12990	NIGEL MANSELL'S - 8990	PLOK - 7990			
ROCK N' ROLL RACING - Cons.	SENSIBLE SOCCER - 9890	SOCCER KID - 11990	SPACE ACE - 11990	STREET FIGHTER II TURBO - 12990			
SKYBLAZER - 9490	TURTLES TOURNAMENT - 12990	VIRTUAL SOCCER - 11990	YOUNG MERLIN - 12990	ZOO! - 9990			

NOVEDADES			NOVEDADES			NOVEDADES			NOVEDADES		
 <p>ALADDIN</p> <p>MEGA DRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490</p>	 <p>ANDRE AGASSI</p> <p>MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5650</p>	 <p>ASTERIX</p> <p>MEGA DRIVE - 9900 M. S. Porte II - 5990 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>BARKLEY JAM!</p> <p>MEGA DRIVE - Cons</p>	 <p>BUGSY</p> <p>MEGA DRIVE - 8990</p>	 <p>CLIFF HANGER</p> <p>MEGA DRIVE - 6990</p>	 <p>COOL SPOT</p> <p>MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190</p>	 <p>CHUCK ROCK II</p> <p>MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490</p>	 <p>DONALD DUCK 2</p> <p>M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>DR. ROBOTNIK 5</p> <p>MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>DRAGON BALL</p> <p>MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090</p>	 <p>FIFA SOCCER</p> <p>MEGA DRIVE - 8990</p>
 <p>HOOK</p> <p>MEGA DRIVE - 6990 GAME GEAR - 5090</p>	 <p>JUNGLE BOOK</p> <p>MEGA DRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox.</p>	 <p>JURASSIC PARK</p> <p>MEGA DRIVE - 9900 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>LETHAL ENFORCERS</p> <p>MEGA DRIVE - 11990</p>	 <p>MASTERS OF COMBAT</p> <p>M. SYSTEM - 5990</p>	 <p>MORTAL COMBAT</p> <p>MEGA DRIVE - 9900</p>	 <p>MUTANT LEAGUE HOCKEY</p> <p>MEGA DRIVE - 8990</p>	 <p>NBA JAM</p> <p>MEGA DRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990</p>	 <p>NBA SHOWDOWN</p> <p>MEGA DRIVE - 9990</p>	 <p>NORMY'S BEACH BABE</p> <p>MEGA DRIVE - 8990</p>	 <p>PELE</p> <p>MEGA DRIVE - 7490</p>	 <p>PGA EUROPEAN TOUR</p> <p>MEGA DRIVE - 8990</p>
 <p>ROAD RUNNER</p> <p>MEGA DRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>ROBOCOP VS TERMINATOR</p> <p>MEGA DRIVE - 9990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>SENSIBLE SOCCER</p> <p>MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090</p>	 <p>SKITCHIN</p> <p>MEGA DRIVE - 8990</p>	 <p>SONIC CHAOS</p> <p>M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>SONIC SPINBALL</p> <p>MEGA DRIVE - 8990</p>	 <p>STREET FIGHTER II</p> <p>MEGA DRIVE - 11990</p>	 <p>TINY TOONS</p> <p>MEGA DRIVE - 6990</p>	 <p>TOE JAM &amp; EARL</p> <p>MEGA DRIVE - 9900</p>	 <p>TURTLES TOURNAMENT</p> <p>MEGA DRIVE - 9990</p>	 <p>WINTER OLYMPICS</p> <p>MEGA DRIVE - 9990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990</p>	 <p>ZOOL</p> <p>MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990</p>

# GAMEBOY





## TETRIS

**7.990**

**11.990**

**DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300+ Ptas.**

ADVENTURE ISLAND II	4990	EL IMPERIO CONTRAATACA	5490	PIMBALL DREAMS	5490
ALIEN 3	5490	FELIX THE CAT	4990	POPEYE 2	5490
BATTLETOADS II	5490	GARFIELD	4490	ROAD RUSH	5990
BOMB JACK	4990	JURASSIC PARK	4490	SPEEDY GONZALEZ	5990
CASTLE QUEST	4990	KIRBY'S DREAMLAND	5490	STAR TREK	5990
COOL WORLD	5990	KIRBY'S PIMBALL LAND	4990	STAR WAR	5490
CHUCK RUCK	4990	KRUSTY FUN HOUSE	5490	SUPER JAMES BOND	5290
DARKWING DUCK	5990	LOONEY TUNES	4490	SUPER MARIO LAND 2	5990
DRACULA	4990	MORTAL KOMBAT	5990	TERMINATOR 2	4490
		MYSTIC QUEST	5490	TETRIIS	4990
		NIGEL MANSELL'S PANG	8990	THE FIDGETS	5490
			5990	THE SPIRIT OF F1	5490
				TINY TOONS 2	5990
				TOP RANK TENNIS	4990
				TORTUGAS 3	5990
				XENON 2	5490
				ZELDA	5990
				ZOO	5990





## STAR WARS

**14.990**

**MEGA CD**



A black Mega CD console is shown with a disc inserted. To its right is the 'Road Avenger' game box, which features a red and orange cover with a motorcycle. Below the console is a yellow starburst graphic with the text 'SUPER PRECIO'. At the bottom, a red banner displays the price '44.900'.

**SUPER PRECIO**

**MEGA CD**  
+ ROAD AVENGER

**44.900**

CUPON DE PEDIDO

**MIL**  
VENTA POR CORREO **VX**

<b>MARCA TU SISTEMA</b>	Nº DE CLIENTE .....	NUEVO <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> PC 3 1 /2	<b>NOMBRE</b> .....	
<input type="checkbox"/> AMIGA	<b>APELLIDOS</b> .....	
<input type="checkbox"/> MASTER-SYSTEM	<b>DIRECCION</b> .....	
<input type="checkbox"/> MEGADRIIVE	<b>POBLACION</b> .....	
<input type="checkbox"/> GAME GEAR	<b>PROVINCIA</b> .....	
<input type="checkbox"/> NINTENDO	CODIGO POSTAL .....	TELEFONO .....
<input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO		
<input type="checkbox"/> GAME BOY		
<input type="checkbox"/> CR ROM		
<input type="checkbox"/> CD 32		
<input type="checkbox"/> MEGA CD		
<input type="checkbox"/> LYNX		
<input type="checkbox"/> VIDEO		
<b>OTRO</b> .....		

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
<b>TOTAL</b>	

OFERTAS GAME BOY			
			
Best of the Best	2990	Kung Fu Master	1995
Blue Brother	2995	Navy Seals	2990
Boulder Dash	1995	NBA	2995
Crash Dummies	2990	Palamedes	1990
Dynablaster	1995	Parasol Star	2990
F1 Racer	3395	Pimball	1995
Gargoyles	1995	Prince of Bobblete	1995
<b>Jordan vs Bird</b>	<b>1495</b>	Prince Valiant	2990
Kick Off	2995	R-type	1995
Krusty Fun House	2990	Robin Hood	2990
		<b>Rodland</b>	<b>1495</b>
		Spiderman	1995
		Spiderman X-Men	3490
		Terminator 2	2990
		Tip Off	2595
		Top Gun	2990
		Trax	1995
		Universal Soldier	2990





**¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS PC 3 1/2 POR SOLO**

975

9 1 3 8 0 2 8 9 2

LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20 H / SABADOS DE 10.30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49

**TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE  
TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO  
POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)  
Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS.  
TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO  
(PENINSULA Y BALEARES)**

## VIDEO



**CONSIGUE ESTOS SUPERTITULOS**  
CON UN **50%** DE DESCUENTO



## DISCOS VIRGENES



**TENEMOS JUEGOS  
DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4,  
AMSTRAD, C-64, MSX  
a 395 Ptas.  
¡CONSULTANOS!**

## LIBROS DE PISTAS

LIBRARY DE FORTINO											
ALONE IN THE DARK	1200	ECO QUEST	1200			LARRY V	1200	POLICE QUEST III	1200	SPACE QUEST I	1200
DAY OF TENTACLE	1200	ELVIRA II	1200	HEARTH OF CHINA	1200	KYRANDA	1200	SHADOW SORCERER	1200	SPACE QUEST IV	1200
DRASHEN	1200	FATE OF ATLANTIC	1200	INDY	1200	LAURA BOW	1200	SIMON THE SORCERER	1200	SPACE QUEST V	1200
						LOST IN LA	1200				

**2X1** COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVARTE GRATIS OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO" **2X1**



Respuesta Comercial  
Autorización nº 11.641  
B.O.C. y T. nº 39  
del 19 de Junio de 1.992

NO  
NECESITA  
SELLO  
A franquear  
en destino

**MAIL VXC**  
VENTA POR CORREO  
Apartado nº 1.308 F.D.  
28080 MADRID

**SUPER PRECIO AMIGA PC 3 1/2 SUPER PRECIO**





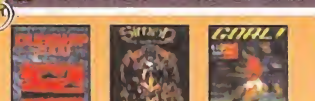
9 1 3 8 0 2 8 9 2



Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicia  
**TEL: 380 28 92**



**AMIGA** IMPORTACION NOVEDADES



A TRAIN	6995	JURASSIC PARK	5490
ALEN 3	5490	LIBERATION	5990
ALLEN BREED 2	5490	LION HEART	5595
AMBERSTAR	5490	MICRO MACHINES	5490
BATHMAN	3990	PIMBALL FANTASIES	5990
BODY BOOBS	6495	ROAD RUSH	5190
BURNING RUBBER	5490	SECK & DESTROY	3990
CANNON FOLDER	6990	SECOND SAMURAI	5990
CARDIACS	2490	SMOKE THE SORCERER	6990
CIVILIZATION	6995	STAR DUST	3490
CROSS SHOT	4995	SUPER FISH	5395
COYOTE	4995	TETRIX 77 COLORS	5990
DESSERT STAKE	5990	THE SETTLERS	7990
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	THE BLUE & THE GRAY	5990
F1 GRAND PRIX	6995	URIDULU 2	5490
FEAR KICKS	3490	WINTER COMMANDER	5990
GOAL KICK OFF 3]	6195	WINTER OLYMPICS	6990
GUNSHIP 2000	6995	WONDER DODG	5490
HINNED GLUNS	6990	ZOOK / ZOOK 2	4990
INNOCENT	7490		

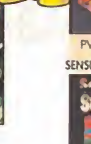
AMIGA 1200		EUROPEAN CHAMP	\$490
ALFRED CHICKEN	\$490	JURASSIC PARK	\$990
ALIEN BREED 2	\$990	MORPH	\$990
BODY BLOWS GALACTIC	\$990	NIGEL MANSELL	\$990
BURNING RUBBER	\$490	SIM LIFE	\$695
CASTLES 2	\$690	SLEEP WALKER	\$195
CHAOS ENGINE	\$490	TFX	\$690
DINO WORLDS	\$990	TURBISCAN 3	\$490



**AMICA**



**AMIGA** NACIONAL NOVEDADES



**AMIGA** OFERTAS NACIONAL

**1.495**

BONANZA BROSS  
COOL WORLD  
CHICHEN ITZA  
DEUTEROS  
ELF  
ELVIRA (arcade)  
FANTASTIC WORLD  
GRAN HALCON  
HARDRIVIN II  
LA JUNGLA 2  
LEGEND  
NAVY SEALS  
PAPER BOY II  
PUSH OVER  
RACE DRIUN'  
ROME AD 92  
SAMURAI  
SLEEPWALKER  
SPOT  
THE SIMPSONS  
TIP OFF  
WIZKID  
WRESTLEMANIA

**995**

7 COLORS  
ADVANTAGE TENNIS  
ALCATRAZ  
CISCO HEAT  
KILLING CLOUD  
SMASH TV

**1.995**

WWF EUROP. RAMPAGE

**2.495**

EL PADRINO  
FUTURE WARS  
SHADOW SORCERER

**2.995**

F15 STRIKE EAGLE II  
RAILROAD TYCOON  
SILENT SERVICE



3990	THE MORDE	12900
5990	VGA SPECTRUM 2	3990
3990	WHO SHY JHONNY ROCK	12900
3990	WINDOW MASTER	5990
4990	WINDOWARE	3990
9990	WORLD OF GAMES	3990

9990	WORLD OF WINDOWS	3990
60 2990	<b>SOLO PARA ADULTOS</b>	

SOLD FIRST AGENCIES	
2990	101 SEX POSITION 6990
12900	BUSTY BABES 5990
8990	DEEP THROAT 4990
12900	DIGITAL DREAMS 9990
8990	DREAMS GIRLS 6990
3990	GIRL GIRL GIRL 5990
3990	KAMA SUTRA 6990
2990	LEGEND OF PORN II 5990
2990	LOVER'S GUIDE 9990
5990	SEXIEST WOMAN 5990
3990	VISCIOUS VIXEN 6990

**PARA HACER UN PEDIDO POR CORREO, RECORTA EL CUPON QUE APARECE  
EN LA PAGINA ANTERIOR Y ENVIALO A MAIL VXC:  
Pº Santa Mª de la Cabeza, 1. 28045 MADRID  
SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO. LLAMA AL: (91) 380 28**



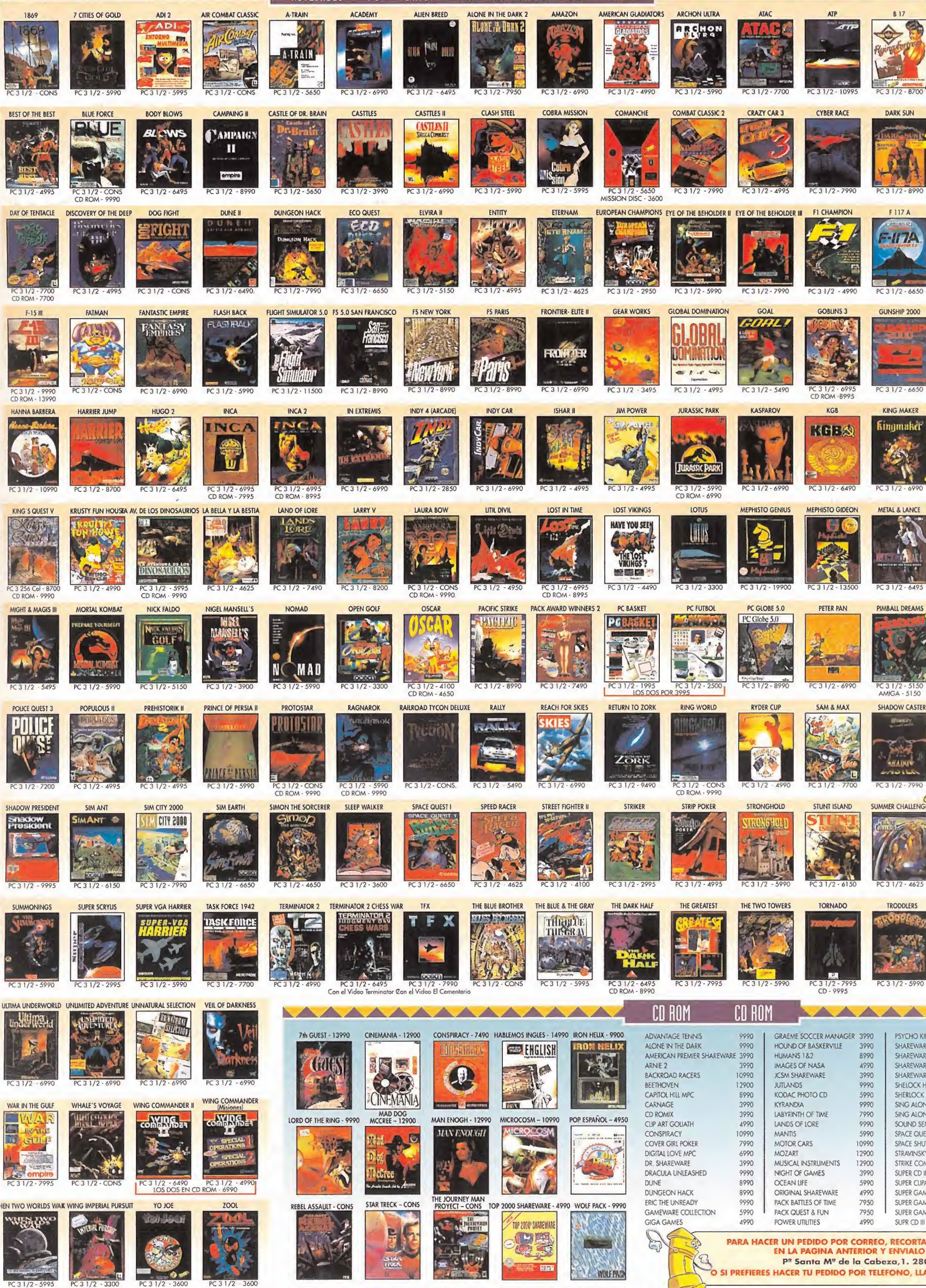
**VIL**

C. LAS MORERILLAS  
DOS HERMANAS (SEVILLA)  
TEL: 566 76 64

ENTRO COM. INDEPENDENCIA  
LOCAL 100 B-2 Última Planta  
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

PLAZA DE LA PRINCESA, 4  
VIGO. TEL: 22 09 39

NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS






# NADA ES LO QUE PARECE...

## FABLES & FIENDS

# LA MANO DEL DESTINO

 **Ahora la ves. Ahora no la ves.**  
La tierra de Kyrandia está desapareciendo  
pieza a pieza, y todas las pruebas apuntan  
a una peligrosa conclusión:  
**¡Una maldición!**

Así comienza **The Hand of Fate (La Mano del Destino)**, segunda de la serie **Fables and Fiends** (Fábulas y Demonios), donde tú tomas el papel de la excéntrica y joven mística Zanthia, que debe viajar al centro del mundo para romper el hechizo. A pie y contra-reloj, en tu extraño viaje, descubrirás que nada es lo que parece. Y todo es lo que no es. Y que puedes contar tus amigos con los dedos de una mano. ¡Y te sobrarán dedos!



# ... TODO ES LO QUE NO ES



VERSIONES PC y PC - CD ROM

**Westwood**  
STUDIOS

Distribuido por:  
**Arcadia**  
software, s. a.

**Virgin**  
INTERACTIVE  
entertainment